nível 08

“This is the last dance for Lance Vance!” > MOTORSTORM 2 > ROCKSTAR > OS JOGOS E O CORPO

MAIO 2008

HYPE!

MyGames

EDIÇÃO DE COLECCIONADOR

MyGames Maio 2008 // nº08 // **€5 Revista + DVD** (Portugal Continental) WWW.MYGAMES.PT

GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

ESPECIAL ROCKSTAR

WII FIT

ACABÁMOS O GTA 4 !

EURO 2008

O Europeu de Futebol já começou na Hype!. Descubra tudo sobre o palco dos sonhos da selecção de Cristiano Ronaldo e companhia através da perspectiva dos videojogos.

OS JOGOS E O CORPO

A Hype! mostra como usar os jogos para criar jogadores mais elegantes e inteligentes!

EXCLUSIVO! MOTORSTORM 2

As primeiras informações e imagens exclusivas sobre a sequela de um dos melhores jogos da PlayStation 3. Jipes, motas e camiões a alta velocidade numa floresta tropical.

EDITORIAL

Propriedade:
New Media Digital Contents, Lda

Uma parceria:
IMPRESA DIGITAL / HTV (H. Tech V.)

Director de Conteúdos
Nelson Calvinho

Director de Operações
Jorge Vieira

Chefe de Redacção
Frederico Teixeira

Redactores e colaboradores
Gonçalo Brito (Redactor Principal), Jorge Vieira (Redactor Principal), Rui Guerreiro D'Ângela Vieira (Redactor Principal), Hugo Moutinho, Luís Canau, Marco Vale, Mário Valente, Pedro Amaro, Rogério Jardim.

Correspondentes internacionais
Brian Ashcraft (Japão), Brian Crecente (Estados Unidos), João Diniz Sanches (Reino Unido), Kieron Gillen (Reino Unido)

Projecto Gráfico
Hugo Pinto / Who

Paginação
Tiago Rio (Director de Arte), Marta Casaca

Fotografia
Luís Salzedas

Editor DVD
Tiago Rio

Redacção
Avenida dos Bombeiros Voluntários, n.º 7 R/C esq. - 1675-108 Pontinha
Tel: 21 235 10 56
hype@mygames.pt

PUBLICIDADE
Director Comercial e de Marketing
Tiago de Sena
tiagosena@mygames.pt

Estrada da Outurela, 118
Parque Holanda Edifício B1 - 2º Dto.
2794-114 Carnaxide
Tel: 21 425 20 15 **Fax:** 21 418 61 32

Periodicidade
Mensal

Assinaturas
VASP Premium
Call Center: 214 337 036 **Fax:** 214 326 009
Correio: VASP Premium, Apartado 1172 2739-511 Agualva-Cacém

Depósito Legal
263436/07

Registo no ICS
n.º 125283

Distribuição VASP - Distribuidora de Publicações, Lda.
Impressão SocTip - Sociedade Tipográfica S.A.
DVD-ROM Sony DADC

Tiragem deste número
18.000 exemplares

Membro

Os jogos imitam a vida

Foi uma longa e saborosa conversa entre o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, e o seu principal génio criativo, Shigeru Miyamoto. O mote para o diálogo foi o lançamento do "simulador de exercício físico" Wii Fit, mas cedo os hábitos e método criativo de Miyamoto assumiram o centro das atenções. Especialmente o facto daquele que é considerado o maior designer de videojogos de sempre criar frequentemente jogos inspirados nos seus próprios passatempos – uma prática que lhe foi desaconselhada no início da vida profissional, mas que o tempo demonstrou ser uma chave para o sucesso. **Pikmin**, um jogo de acção estratégica lançado para a GameCube, partiu do gosto de Miyamoto pela jardinagem; enquanto **Nintendogs**, um dos responsáveis pelo sucesso inicial da DS, foi inspirado pelo seu cão de estimação. Da mesma forma, o conceito de **Wii Fit** teve tudo a ver com um antigo interesse do japonês pelas suas próprias flutuações de peso e forma física. Uma carreira universitária exigente que o obrigava a dormir pouco e a comer muita *junk food* pela noite fora, seguida de uma outra carreira generosa – a do casamento – fê-lo chegar aos 40 anos com peso a mais e dores nas costas. A decisão de se inscrever num ginásio e começar a praticar natação resolveu-lhe o problema das dores e do peso. E mais: fez Miyamoto perceber que estar em forma podia ser uma actividade divertida – concentrar-se na dificuldade de uma tarefa sem ter de se preocupar com mais nada, algo que não é assim tão diferente da experiência de jogar (juro que esta história vai levar a algum lado interessante. Mantenham-se comigo). O problema é que, também como num jogo, a superação dos objectivos – Miyamoto começou a tornar-se realmente um bom nadador – levou à perda de motivação. E os quilos a mais regressaram, o que o fez ficar ainda mais interessado nas suas mudanças de peso. Miyamoto começou a pesar-se todos os dias a uma hora certa, antes do banho, e a monitorizar as mudanças, registando-as num gráfico – um hábito que se prolongou durante quatro anos, até se tornar essencial para o seu bem-estar. Mais tarde, Miyamoto obrigaria alguns colegas da Nintendo a fazer o mesmo e a criar interfaces próprias para registar os resultados. A partir daqui, evolui uma deliciosa história (a conversa é transcrita na totalidade no link que podem encontrar no tópico "A ler", na caixa ao lado) que levou à criação de uma balança, de um software e de exercícios que constituiriam essa fantástica obra chamada Wii Fit (pág. 56), que está a vender milhares de unidades e a reunir a família em torno da televisão e de uma consola de videojogos – para se divertirem de uma forma saudável.

É a demonstração, se dúvidas as existissem (e ainda existem na cabeça de muita gente que não se envergonha de falar antes de se preocupar em saber), de que os videojogos podem ser usados para o bem individual e comum – algo que o nosso especial "Os Jogos e o Corpo" (pág. 40) relata nesta Hype!, com a ajuda de especialistas na área da saúde.

E é também a sugestão de que os videojogos são uma forma de encontrarmos algo de divertido e positivo em rotinas quotidianas que, vividas na nossa difícil e séria realidade, são normalmente encaradas como maçadoras e deprimentes. **The Sims**, um jogo sobre a vulgaridade do dia-a-dia, é o jogo mais bem-sucedido da história do PC: a série acabou de atingir as 100 milhões de unidades vendidas (vejam artigo sobre **EA-Land** na pág. 89). **Brain Training** fez da Lógica e da Álgebra um divertimento que rendeu milhões de dólares. **Cooking Mama** transforma a cozinha num pátio de recreio. **SingStar** continua a ser um filão de ouro. **Second Life** não pára de andar na boca de toda a gente. E os exemplos podiam continuar e continuar.

Enquanto a maioria dos criadores de videojogos permanecem virados para os elfos, zombies e marcianos como interminável fonte de inspiração e estímulo, há gente, como Miyamoto, que consegue transformar em ouro e em divertimento para toda a família algo que para os outros seria latão: a sua própria experiência pessoal.

A jogar: *No More Heroes*

A ler: *http://us.wii.com/wii-fit/iwata_asks/vol1_page1.jsp*

A ver: *"The French Connection" (William Friedkin)*

A ouvir: *The Undertones, Super Furry Animals*

A visitar: *www.carpool.com.pt*

SUMÁRIO

ÍNDICE

TODOS OS MESES

INDÚSTRIA

TEMA DE CAPA

TESTES

ONLINE

DIY

TECNOLOGIA

LIFESTYLE

TESTE

NO MORE HEROES

Travis Touchdown, o típico *geek*, faz uma viagem pela cultura pop e dá asas às suas fantasias de adolescente num jogo irreverente.

pág. 68

Gran Turismo 5: Prologue pág. 62

Wii Fit pág. 56

INDÚSTRIA

O Corpo e os Videojogos

Cada vez mais a actividade física está a ser promovida pelas consolas domésticas. Partam à descoberta dos jogos ideais para revitalizar o corpo e a mente com este especial. pág. 40

ESPECIAL ROCKSTAR pág. 28

UEFA EURO 2008 pág. 36

PERSONA 3 pág. 72

RAINBOW SIX: VEGAS 2 pág. 74

A Hype! mostra imagens exclusivas de MotorStorm 2, o sucessor do maior jogo de corridas todo-o-terreno para a PlayStation 3. pág. 46

NO DVD

Making-Of: Rainbow Six Vegas 2

ESPECIAL: ROCKSTAR GAMES

A Hype! viaja no tempo para esmiuçar o currículo da produtora mais polémica da actualidade. Uma companhia vista à lupa num especial que permite ainda ganhar um exemplar de **GTA 4** para a Xbox 360 e vários acessórios para a consola da Microsoft.

JOGO COMPLETO: DESPERADOS 2

Um jogo que alia o sentido de estratégia de **Commandos: Behind Enemy Lines** com uma narrativa excitante no Oeste Selvagem. O jogador orienta uma quadrilha que envolve pistoleiros, especialistas em explosivos, curandeiros e índios furtivos. Desfiladeiros, planícies empoeiradas, fortes, saloons e assaltos a comboios num jogo que é uma verdadeira cowboyada.

DEMOS

UEFA EURO 2008

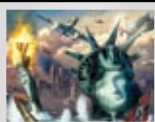
SINS OF A SOLAR EMPIRE

MAIS

MAKING-OF: VIKING: BATTLE FOR ASGARD

JOGO COMPLETO: KRIEGSPIEL

ESPECIAL: MODS SOBRE RODAS

HYPE! ARCADE

MAKING-OF: TURNING POINT

TUTORIAL VÍDEO GAMEDEV: MODELAÇÃO DE CARROS

E AINDA:

- *demo de Sam & Max: Chariots Of The Dogs*
- *Made In PT: jogos portugueses*
- *jogos grátis*
- *comunidade de leitores Hype!*
- *dezenas de trailers de jogos*
- *programa BullGuard Internet Security 8.0*
- *links blogs sobre videojogos*
- *links videoclips de humor*
- *lista de sites favoritos Hype!*
- *glossário*
- *links merchandising de videojogos*
- *wallpapers de jogos*

Hype! TV

A equipa Hype! regista em vídeo os seus momentos mais divertidos, para os levar aos leitores neste reality show. Descubram as desventuras de dois bots bem humanos e assistam à transformação da redacção numa sala de aula "à portuguesa".

EA Land

A mecânica de **Os Sims** cruza-se com um universo onde múltiplos utilizadores trocam experiências. Decorar uma casa, trabalhar em discotecas e fazer novos amigos são algumas das opções neste jogo gratuito.

Gran Turismo 5: Prologue

Um especial repleto de vídeos, wallpapers e fotos, para além de um making-of em que o produtor Kazunori Yamauchi desvenda todos os segredos deste novo episódio.

MyParty

Esta secção visa promover as comunidades de jogadores portugueses. Este mês temos imagens da LAN Party de **World Of Warcraft** da guilda portuguesa Templarii Lvsitaniae.

FAMÍLIA SINGSTAR

Passeamos pelos palcos de SingStar na PS3 e descobrimos talentos estrangeiros, mas também alguns de sangue luso! **ROGÉRIO JARDIM**

Palco para o mundo
Neste YouTube da música na PlayStation, encontra-se de tudo um pouco. A começar por quem pretende apenas brincar e provocar boas gargalhadas e a terminar em autêntico(a)s sonhadore(a)s que ali encontram uma forma de se exporem a possíveis caçadores de talentos!

Alma Lusa
Os portugueses são fãs do karaoke e a prova disso surge pelos vários vídeos que já estão publicados online desde o lançamento do jogo. Entre uns mais engraçados, e outros, nem tanto, seleccionamos alguns Tugas que merecem a vossa atenção!

Família Silva
Na página 38, da letra "F", encontramos a "famíliasilva" e um comentário ao perfil que diz: «É uma família portuguesa concerteza...». Estas palavras dizem tudo, e só mesmo o frio parece ter atrapalhado o público, sentado no sofá enquanto os dois artistas cantam até que a voz lhes doa.

Madeira independente
Quase por acaso, eis que descobrimos uma família madeirense, com o nome de código "paraujo". O destaque vai para a interpretação dos mais pequenos, com direito a coro gestual por parte dos pais. Vale pelo menos três estrelas na nossa classificação.

Melhor intérprete
Notável, é como se pode qualificar este vídeo de Mr-Nastytime, numa fantástica interpretação de Macy Gray que certamente deixaria a própria cantora admirada com a capacidade vocal, mas também, comportamental, do inglês.

Onde está o "Wally"?
Em meados de Abril, altura em que esta peça foi elaborada, o universo de utilizadores registados na Comunidade SingStar ultrapassava os 140 mil. Infelizmente, a ferramenta de pesquisa só permite procurar nomes através da primeira letra, que no caso do "S", complica-se, por ter mais de 14 mil cantores.

Japonês e basta
Este casal japonês sobe ao palco de pijama e torna-se numa verdadeira sensação, estando mesmo um dos seus vídeos entre os mais votados da comunidade. Aliás, notamos que o pijama parece mesmo ser uma indumentária habitual por entre os habitantes da terra Natal da PlayStation.

Dos 8 aos 80
A prova de que não há limites de idade surge neste vídeo, no mínimo, hilariante. Não fosse a existência de outras participações do mesmo calibre, diríamos que este teria sido produzido pelos responsáveis pelo vídeo de introdução do **EyeToy**.

Mascarados
O jogo foi lançado bem depois do Carnaval, mas a verdade é que a variedade de mascarados com queda para a música é grande. Este Jack Sparrow é só mais um bom exemplo de que nem sempre é preciso ter a voz afinada para se criar um vídeo divertido.

ANTIVÍRUS PARA JOGADORES

A empresa BullGuard está a criar um sistema de protecção completo para o computador, orientado para as necessidades dos jogadores. O BullGuard Internet Security Gamers' Edition oferece protecção antivírus, anti-spyware, uma firewall e um filtro de *spam*, bem como um conjunto de ferramentas para arquivar cópias de segurança online. Quando o BullGuard reconhece que o utilizador está a jogar reduz o consumo de recursos do sistema e impede os *pop-ups* de actualização de outros programas. A Inforlândia, representante nacional da marca, garante ainda uma versão completa e registada do produto para os jogadores que participem activamente na fase de testes do programa. Os interessados podem descarregar a versão beta do produto em www.bullguard.com/why/bullguard-gamers-edition.aspx.

SOUNDBYTES

[Sobre a série GTA] «São os jogos da nossa era. De certa forma, eles mudaram o mundo. (...) Prefiro aparecer num videojogo do que jogá-lo. Adoraria ser uma personagem bastante mazinha, politicamente incorrecta».

KARL LAGERFELD, DESIGNER DE MODA

«O negócio dos videojogos implodiu a partir do momento em que se esqueceram que a maioria das pessoas tem uma vida... Quando passou de um botão e joystick para um teclado QWERTY, isso foi o fim».

NOLAN BUSHNELL, FUNDADOR DA ATARI

«Penso que as consolas estarão mortas dentro dos próximos cinco a dez anos. No futuro ninguém terá uma caixa debaixo do televisor, a maior parte destes aparelhos será virtualizada como serviços web oferecidos pelas empresas de telecomunicações».

SANDY DUNCAN, EX-VICE PRESIDENTE DA DIVISÃO EUROPEIA XBOX

«Passa-se um gamepad para as mãos de um cidadão comum e parece que lhes estamos a dar uma arma ou uma granada sem cavilha pronta a explodir».

PHIL HARRISON, PRESIDENTE DA INFOGRAMES

[Acerca de Metal Gear Solid 4] «A PS3 era uma máquina de sonho e nós íamos trabalhar com ela. Mas quando começámos a desenvolver apercebemo-nos de várias restrições, e o resultado é o que vêm hoje. A visão original daria 10 passos em frente, a realidade é que demos apenas um.»

HIDEO KOJIMA, DIRECTOR DA KOJIMA PRODUCTIONS

HARDCORE

PARAMOUNT

Depois da Disney e da Warner Bros, chegou agora a vez da Paramount despertar para o mundo dos videojogos. Distribuidor de filmes como "Titanic", "Raiders Of The Lost Ark" ou "Braveheart", o estúdio norte-americano prepara-se para editar e produzir internamente adaptações de futuros blockbusters.

YVES GUILLEMOT

O presidente da Ubisoft prepara-se para celebrar o melhor ano de sempre da sua companhia. Assassin's Creed e Rainbow Six: Vegas 2 não param de vender e a Ubisoft já reviu em alta a estimativa de receitas para 2008. A aquisição dos direitos da marca Tom Clancy é outro sinal de que a editora vai bem.

SOFTCORE

ROCK BAND

Há seis meses, Rock Band foi editado nos Estados Unidos por cerca de 110 euros. Em Maio, a versão X360 do jogo chega à Europa e custará... 240 euros. É "só" mais do que o dobro do preço da versão norte-americana para comprar o jogo mais o pacote completo de instrumentos. Incompreensível.

ESTÚDIOS R.I.P.

É uma autêntica marcha fúnebre. Iron Lore (Titan Quest), Stormfront Studios (The Lord Of The Rings: The Two Towers), Pseudo Interactive (Full Auto) e Sega Racing Studio (Sega Rally Revolution) são apenas os nomes mais sonantes de uma extensa lista de produtoras que fecharam recentemente as portas.

O EVANGELHO SEGUNDO A WII

É reconhecido que São Francisco é uma cidade muito "à frente" mas, ainda assim, há situações que surpreendem pelo progressismo. Veja-se o exemplo da Igreja Comunitária de Mission Bay, que algures entre as orações em grupo e a sopa dos pobres consegue arranjar tempo para promover concertos de rock ou assistir à actuação de uma estudante do seminário na peça de teatro "Monólogos da Vagina". Ainda nesta Páscoa, as crianças da paróquia receberam um e-mail com uma versão Mii de Jesus - o nome no ficheiro da imagem é Miisus. Era um convite para uma caçada de ovos da Páscoa. No mail, Jesus diz «Come and Follow Mii».
O pároco local, padre Bruce, orgulha-se de guiar o seu rebanho «sem aquelas "igrejices" negativas», e até tem uma celebração acelerada da Quarta-Feira de Cinzas em regime de meia pensão (com pequeno almoço e café incluído) para que as pessoas possam chegar a tempo aos seus trabalhos.

10 JOGOS PARA MELHORAR A EDUCAÇÃO

É certo e sabido que a Educação é um problema crónico da sociedade portuguesa. São séculos de défice educativo ao mesmo tempo que se mudam programas e manuais escolares, avaliações de professores e estatutos. A Hype! reuniu dez jogos que podem ajudar Portugal a dar o salto para o século XXI.

MATHS TRAINING

Os portugueses têm fama de ser uns nabos a matemática mas nunca ninguém concluiu se o problema é dos alunos ou da forma como as aulas são leccionadas. Para tirar a prova dos nove, nada melhor do que experimentar este título da Nintendo que desafia o raciocínio lógico dos jogadores.

JAM SESSIONS

Utilizar a Nintendo DS para aprender a tocar guitarra soa impossível mas é isso mesmo que se pode fazer neste jogo da Ubisoft. O estilete serve de palheta, o D-Pad selecciona as cordas e a consola fornece dicas e tutoriais para transformar um zé-ninguém no Hendrix lá do bairro. Um bom complemento para as aulas de música?

MY WORD COACH

Já é possível fazer boa figura nos testes de Inglês, Francês ou Espanhol sem colocar os pés na sala de aula. Tudo graças a este jogo para a Nintendo DS que ensina novos vocábulos e expressões gramaticais em idiomas estrangeiros.

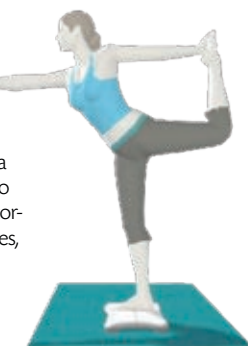
BACK TO SKOOL

A disciplina nas escolas já deixava muito a desejar em 1985. A culpa era de Back To Skool, um jogo para o ZX Spectrum onde o intratável Eric batia nos colegas, beijava as raparigas e pregava mil e uma partidas aos professores e ao director da escola.

EUROPA UNIVERSALIS

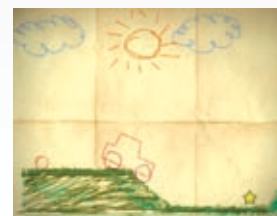
Dos Descobrimentos à Revolução Francesa, de Napoleão à Guerra Civil Americana, Europa Universalis é um autêntico compêndio de História onde podemos acompanhar a ascensão e queda de várias nações mundiais. Se suspeitam que o vosso professor tirou o curso por correspondência, aqui está uma boa solução para colocar tudo em pratos limpos.

WII FIT

Se têm um daqueles professores de Educação Física que passam mais tempo a redigir exames teóricos do que a cultivar o exercício, não há nada melhor do que recorrerem à balança da Wii para realizar flexões, corridas de jogging e passos de aeróbica, entre outras actividades.

CANIS CANEM EDIT

Entre namoriscos e sessões de pancadaria no recreio, é difícil para Jimmy Hopkins encontrar tempo para se dedicar aos estudos. Aulas de Inglês, Química, Matemática e Educação Física são o prato forte da Bullworth Academy. Um verdadeiro manual de sobrevivência para escolas problemáticas.

BRAIN TRAINING

Submeter regularmente o cérebro a exercícios de raciocínio é óptimo para qualquer estudante que se preze, mas Brain Training poderá também ser uma boa prenda para aqueles docentes que teimam em resistir aos progressos tecnológicos do século XXI. O problema vai ser reaver a consola de volta.

CRAYON PHYSICS DELUXE

Se a Física e a Educação Visual são duas disciplinas que vos torram a paciência, nada melhor do que experimentar este engenhoso título criado pelo finlandês Petri Purho. Desenhar no ecrã para conduzir uma bola até à estrela colocada na outra ponta do cenário é uma ideia tão simples como genial.

THE INCREDIBLE MACHINE

Um clássico PC que promove o estudo das interacções físicas entre objectos, ao mesmo tempo que simula outros elementos como a gravidade ou a pressão atmosférica. Se o vosso professor de Física é um trintão, é provável que ele tenha passado boa parte da adolescência de volta deste jogo da Dynamix.

MARIOKART™ Wii

3+
www.pegi.info

Nintendo®

nintendo Wi-Fi connection

http://www.nintendo.pt

É a desordem na pista de karts!

Prego a fundo e vence a próxima corrida Mario Kart; Mario Kart Wii está na pole position prestes a arrancar. As tuas personagens favoritas estão de volta e prontas para andar a grande velocidade! Em Mario Kart para a Wii encontras à tua disposição pistas cheias de adrenalina e emoção, ao mesmo tempo que o teu parceiro de corrida tenta desviar a atenção dos outros jogadores atirando cogumelos, carapaças, cascas de banana, etc…
Está na hora de queimar borracha e chegar à meta em primeiro lugar!

Uma questão de raça

BRIAN ASHCRAFT

Brian Ashcraft é o Editor Nocturno do popular blogue de jogos Kotaku.com.

É também Editor Colaborador na revista Wired e cobriu tecnologia, videojogos e cultura pop em numerosas publicações.

Antes, trabalhou para Quentin Tarantino em Hollywood.

Originário do Texas, vive actualmente no Japão com a sua mulher e filho.

Odeia tomate.

Está a preparar-se uma tempestade. Dirijam-se até Osaka, a Uchihiranomachi, uma área onde antes se amontoavam empresas farmacêuticas, e encontrarão o azul e o amarelo. O quartel-general da Capcom ocupa dois edifícios separados de pedra e vidro. A cave do edifício de Investigação e Desenvolvimento costumava ter uma barbearia onde os empregados podiam cortar o cabelo. A barbearia há muito desapareceu. Lá dentro, o hall de entrada é de mármore branca. Os pisos superiores, onde a Capcom desenha os seus jogos, são decorados com mobília aborrecida estilo anos 90. É um ambiente muito corporativo, muito seguro.

A Capcom não é a Rockstar. Embora a Capcom assuma riscos em jogos inovadores como **Okami** ou em jogos com tomates como **Dead Rising**, exclusivo para a Xbox 360, a empresa continua a despejar sequelas por uma razão: menos risco. Comparativamente com outros estúdios *third party*, a Capcom assume riscos, grandes riscos. Vejam **Bionic Commando**, por exemplo. O jogo está a ser produzido por um americano no Japão (inédito na Capcom) e desenvolvido pelo estúdio sueco GRIN para o mercado ocidental. Perigoso! Mas comparem isso com qualquer estúdio ocidental, e de repente a Capcom parece bastante conservadora. A empresa não parece inclinada para agitar as águas, dar pedradas no charco. Isto é o Japão, certo?

Mas **Resident Evil 5** (RE5), da Capcom, já está a levantar ondas maiores do que a empresa poderia alguma vez ter imaginado. E não é apenas hype, está realmente a deixar as pessoas lixadas. A questão é que, fora da Capcom, ainda ninguém o jogou sequer. Na E3 do ano passado, a Capcom revelou um trailer alargado de RE5. O trailer que tinha estreado um ano antes apresentava Chris Redfield, o membro da Alpha Team da S.T.A.R.S. que protagonizava o jogo original, a caminhar num mercado deserto até ser surpreendido por uma ave e então perseguido por zombies. Coisa francamente inócua! Mas na E3 de 2007 o trailer mostrava uma personagem branca, Chris Redfield, a perseguir zombies negros. Em resumo: um tipo branco a disparar sobre tipos negros. Não tão inócuo! Antes disso, a maior controvérsia provocada por Resident Evil foi quando RE4 se tornou multiplataforma e o criador da série, Shinji Mikami, foi vítima de uma tradução incorrecta e apareceu garantindo que cortaria a própria cabeça se um RE4 exclusivo para a GameCube aparecesse na PlayStation 2 (na verdade, Mikami disse que se demitiria).

Pouco depois da estreia do trailer, surgiram protestos veementes da comunidade afro-americana. O jogo é racista! A resposta da comunidade de jogadores? Calma, ninguém o jogou ainda. Outros apontaram o facto de que RE4 tinha sido situado em Espanha e que isso não motivou uma revolta generalizada por alegadamente o jogo promoveria o abate de espanhóis. Será isto menos discriminatório? Surgiu um remoinho de rumores que davam como certo o facto de que RE5 teria lugar no Haiti. O Haiti é bastante conhecido pela prática de vodu, por isso haveria uma razão para o jogo decorrer naquele cenário e que justificaria que Chris Redfield disparasse sobre negros. O debate e controvérsia continuaram até ao início desta Primavera. E diabo, as coisas aqueceram.

Por essa altura surgiu uma entrevista vídeo com o produtor do jogo, Jun Takeuchi, um dos homens de topo da Capcom. Trabalhou na versão SNES de **Street Fighter 2** e produziu títulos como **Onimusha 3** e **Lost Planet**. Com o criador de RE, Shinji Mikami, fora da Capcom, Takeuchi assumiu o comando das operações. Superar o esmagador sucesso crítico e comercial que foi RE4 seria sempre difícil. E na entrevista, Takeuchi discorria interminavelmente sobre os inteligentes conceitos temáticos de RE5. O jogo situar-se-ia em África, e Takeuchi assinalou querer «realmente mostrar as origens do vírus. Por isso pensámos "porque não usar como cenário o local onde a humanidade nasceu?"». Ele prosseguiu com a descrição de um tema visual luz/sombras. Chris teria de se ajustar à luz brilhante do sol quando saísse da escuridão e vice-versa. E também teria de combater o que quer que estivesse a rondar nas trevas. Intelectualmente, é evidente que Takeuchi e a sua equipa reflectiram profundamente no jogo. Mas contextualmente? Ou culturalmente?

Um colossal valor de 1 por cento da população japonesa é estrangeira. Pensem nisso. Um por cento. Há minorias no Japão, como coreanos-nipónicos ou sino-nipónicos de segunda e terceira geração; no entanto, as minorias no Japão podem integrar-se, assumindo sobrenomes japoneses. A história dos estrangeiros e minorias está muito para lá do alcance deste artigo e merece algo mais profundo. E não se pretende afirmar que os japoneses têm uma sociedade mais racista que em outros países. Mas estatisticamente, é evidente que a sociedade japonesa não tem experiência em lidar com outras realidades que não a de uma sociedade largamente homogénea. Portanto, com tão limitada interacção social, numa base diária, com grupos não japoneses, não é inteiramente claro que a Capcom estivesse sequer consciente de que algumas pessoas pudessem considerar ofensivo verem uma personagem branca a disparar sobre personagens negras. Claramente, os japoneses não se sentiriam ofendidos. Porque haveriam de se sentir? Não há contexto ou história que aponte nesse sentido junto dos japoneses. Não é diferente de disparar sobre brancos ou espanhóis.

Dentro do Japão, RE5 vai ser criticado por uma coisa: matar pessoas. Aqui os videojogos violentos também são alvo de pais ansiosos e dos *media*. Isso é universal!

Apenas um por cento da população japonesa é estrangeira. Com tão limitada interacção social com grupos não japoneses, não é inteiramente claro que a Capcom estivesse consciente de que algumas pessoas pudessem considerar ofensivo verem uma personagem branca a disparar sobre personagens negras em Resident Evil 5. Claramente, os japoneses não se sentiriam ofendidos. Porque haveriam de se sentir?

Será Resident Evil 5 um jogo racista? Difícil afirmar isso sem o jogar. Mas podem estar certos de que a maioria das pessoas que o acusarão de racista nunca o chegarão a jogar. Talvez a Capcom estivesse realmente consciente do pântano que o jogo pode representar ao combinar violência e imagens raciais sensíveis. Se não estavam, agora estão de certeza. Porque independentemente do que o jogo venha a conter, vai cair chuva da grossa

STEPHEN KING DEFENDE VIDEOJOGOS

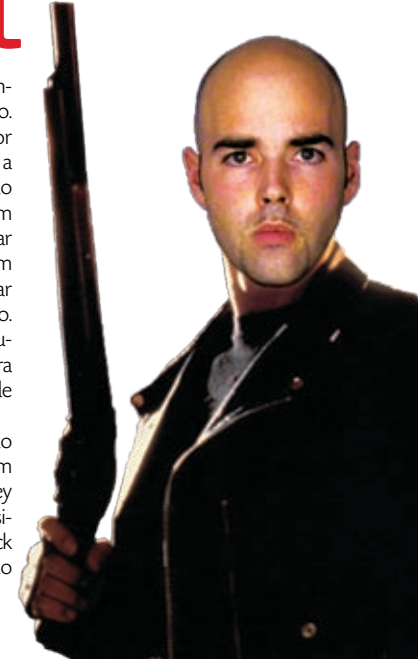
Stephen King está indignado. Não porque há mais um conservador a afirmar que ele é um enviado do Diabo, mas sim porque querem proibir a venda de jogos violentos a menores de 18 anos.

O mesmo Estado que alberga uma das mais inovadoras universidades do mundo, o Massachussets Institute of Technology (MIT), quer impedir o acesso de menores a este tipo de jogos que, supostamente, equivalem a pura pornografia.

Além de referir os sistemas de classificação etária e a importância do envolvimento dos pais na vida dos filhos, como meios já existentes de regulação, King desabafa que «o que me faz ficar mesmo doido é como os políticos utilizam a cultura pop - não só os videojogos, mas também a televisão, os filmes, até mesmo o Harry Potter - como bode expiatório». Segundo o escritor norte-americano, esta atitude permite aos legisladores ignorar as grandes questões por trás de acontecimentos trágicos. A primeira é relacionada com a cada vez maior diferença entre os ricos e os pobres. A segunda e talvez a mais pertinente é «o amor patológico da América pelas armas. Foi fácil demais para os críticos afirmarem - falsamente - que Cho Seung-Hui (o assassino da Virginia Tech) era fã de **Counter-Strike**. Eu só peço a Deus que os legisladores fossem tão ávidos em mostrar que este louco não teve problema nenhum em obter uma arma semiautomática de 9mm».

O PROCESSADOR IMPLACÁVEL

John Lee Riches vive com medo das influências provocadas pela série Grand Theft Auto. Este homem de 31 anos afirma que foi por causa deste jogo que roubou a identidade a outra pessoa, tendo sido por isso condenado à prisão no Instituto de Correcção Federal em Williamsburg, Estados Unidos. E acredita estar sob a ameaça de outros reclusos que jogam GTA por alegadamente lhe quererem roubar o crucifixo de ouro que transporta ao peito. Na sua convicção, este preso pediu ao tribunal um pedido de providência cautelar para impedir que sejam editadas novas versões de Grand Theft Auto.

Arriscamo-nos a prever que o Sr. Riches não vai ter grande sucesso em tribunal, tendo em conta que ele já processou a cantora Britney Spears, o patrão da Apple, Steve Jobs, o presidente George W. Bush e até o ex-quarterback dos Atalanta Falcons, Michael Vick, alegando que este tinha ligações à Al Qaeda.

CRECENTE ON

Brian Crecente

Eu e Niko

Nos últimos cinco dias fui mantido refém. Refugiado num quarto de hotel na Geary Street, em São Francisco, sendo-me permitido sair à rua apenas uma vez por dia para comprar algo para comer.

Não há um segurança à minha porta, nenhum guarda da minha prisão, ninguém senão eu próprio.

Tudo começou numa fria manhã de segunda-feira. Dei por mim a voar vindo de Denver. Apanhei um táxi para o hotel e abri caminho até ao quarto. Lá dentro estava uma televisão de 47 polegadas acabada de instalar numa mesa de café precipitadamente encostada à parede. Na carpete cinzento-azulada repousava uma Xbox 360. Dentro da máquina, uma cópia de **Grand Theft Auto 4**. Faltavam duas semanas para o jogo chegar às lojas e eu tinha cinco dias para o levar de vencida, para acabar um jogo que se diz necessitar de 100 horas para jogar de fio a pavio.

O primeiro dia vivi-o como num nevoeiro de pensamentos e sensações, sentado num sofá, a poucos centímetros da televisão, a jogar a vida de Niko Bellic durante quase 11 horas sem parar. Quando sai essa noite para uma refeição com alguns membros da Rockstar, o mundo lá fora parecia insípido. São Francisco tinha a mesma multidão de gente e a mesma corrente constante de carros que enchia Liberty City, mas eu não era conduzido pela determinação tenaz de Niko.

Ao terceiro dia a nada fazer senão jogar, sentia o estranho impulso de estilhaçar o vidro de um automóvel com o ombro quando passava ao lado de um grande carro. As escadas pareciam ominosas, as esquinas eram locais para me proteger.

À medida que irrompia pela maior criação da Rockstar num quarto de hotel vazio, do outro lado do país a empresa-mãe do estúdio repelia com sucesso a oferta de aquisição da Electronic Arts... pelo menos por enquanto. Mas eu estava demasiado ocupado para prestar atenção. Niko tinha destinos a atingir, pessoas a abater.

Ao quarto dia eu soube que estava próximo do fim. As pontas soltas no mundo de Niko estavam a juntar-se, arcos narrativos encontravam-se. Quase senti melancolia. Digo a um amigo que vou terminar o jogo ao meio-dia. Às 15:30 ainda estou a jogar fervorosamente. Finalmente, pelas 17:35, vejo a sequência final do jogo, os 120 segundos de conclusão, e após ter jogado umas 36 horas Grand Theft Auto 4 acaba. Matei 1.151 pessoas, roubei 173 carros, conduzi 285 milhas e Niko está 127 dias mais velho desde que chegou a Liberty City, mas apenas 63 por cento deste mundo aberto, das missões secundárias, das amizades e dos outros trabalhos foram completadas.

Sinto saudades da minha família, da minha verdadeira casa, estou pronto para regressar ao lar, mas também já sinto saudades de Niko.

Brian Crecente é o editor-chefe do site de jogos Kotaku. É também um colaborador regular da revista Wired, da Variety, da Playboy, da MSNBC e da revista 360. Vive em Denver, no Colorado, com a sua mulher e filho, Tristan.

JUDAS PRIEST INVADEM ROCK BAND

Rock Band já recebeu o primeiro álbum completo para download. Trata-se de "Screaming For Vengeance" dos britânicos Judas Priest, um disco que inclui sucessos como "You've Got Another Thing Comin'", "Electric Eye" e "Riding on the Wind". Esta referência do heavy metal custa 10 euros e pode ser descarregada através da loja online de Rock Band, tanto na Xbox 360 como na PlayStation 3. As músicas também podem ser adquiridas individualmente, por cerca de 1,5 euro cada. O álbum de lançamento dos The Cars e "Doolittle" dos The Pixies vão ser os próximos a ficar disponíveis na loja do jogo.
Desde que Rock Band foi editado, a MTV e a produtora Harmonix já venderam mais de oito milhões de pistas extra a dois dólares cada. Rock Band também já foi usado como plataforma para a estreia do novo single de Motley Crue, intitulado "Saints Of Los Angeles". Infelizmente, os portugueses continuam isolados deste fenómeno, não havendo previsão para a chegada de Rock Band ao mercado nacional.

TUTORIAL: DEIXAR DE FUMAR

O tabaco é um mau hábito. Provoca cancro pulmonar, prejudica a saúde dos que nos rodeiam, é caro e provoca impotência sexual. Felizmente, uma vez por outra aparece uma história de coragem, alguém sem medo de partilhar a sua trágica história de vida e a forma como se conseguiu libertar do vício.
O leitor do site DS Fanboy, Dan, é hoje um homem de 28 anos que depois de passar quarenta dias a jogar **Pokémon** para deixar de fumar viu finalmente os seus amigos.
«Decidi que de cada vez que quisesse um cigarro ia ligar a minha DS para jogar Pokémon. Mas o problema de passar de dois maços por dia para a abstinência é que, no princípio, queres sempre um cigarro. Portanto nos primeiros três dias não fiz outra coisa senão jogar **Pokémon** sem parar».
Para celebrar o feito, Dan bebeu uns copos e acendeu um cigarro.

MADE IN PT: **BALLOON BLISS**

O estúdio português Vortix Games (que integra Marco Vale, colaborador da Hype!) acabou de lançar no mercado a sua primeira produção, o jogo casual Balloon Bliss. A Hype! entrevistou o programador da pequena equipa, Diogo Neves, para conhecer os principais desafios do projecto.

Hype!: Quem é a Vortix?
Diogo Neves: A Vortix Games Studio (VGS, Lda) é uma empresa formada pelo Marco Vale, Diogo Neves e Ricardo Vladimiro.

Explica-nos o que é o Balloon Bliss.
Na óptica do jogador, o Balloon Bliss é principalmente um desafio. É um jogo que é apresentado como relaxante e até muito simples mas que introduz continuamente elementos novos à jogabilidade. O princípio é muito simples: fazer um clique num conjunto de três ou mais balões da mesma cor para obter pontos no menor espaço de tempo possível. No fim é quase um *action-puzzle*. Na óptica da Vortix Games Studio o Balloon Bliss é o atingir de um objectivo. Era vital que o primeiro jogo que produzissemos fosse comercial e disponibilizado num dos três maiores distribuidores online. Não nos era suficiente criar um jogo, quisemos criar um produto.

Quais são as principais vantagens que podem conduzir ao sucesso do jogo e quais são as grandes ameaças?
A principal vantagem do Balloon Bliss é a simplicidade do jogo. Criámos um enorme quantidade de elementos muito simples que consideraram o grafismo, a jogabilidade, a imersão e a facilidade de utilização e conseguimos juntá-los sem que se tornasse algo complexo. Isto faz com que seja um jogo apetecível para o jogador casual.
As grandes ameaças são naturalmente a concorrência. Cerca de 30 por cento dos jogos de topo deste mercado vêem de países do Leste da Europa, onde o desenvolvimento é mais barato do que em Portugal, e os restantes vêm de países onde os *budgets* são muito mais elevados. Para uma empresa como a nossa esse é um ponto a ter em atenção. Temos de conseguir equilibrar a nossa oferta entre o custo do desenvolvimento do Leste da Europa e a oferta de superior qualidade dos developers com *budgets* maiores.
Além disso, a mecânica *match-3* não é a mais procurada no mercado embora tenha um tempo de vida mais longo em termos de vendas. Tentámos combater isso voltando às mecânicas mais elementares do *match-3* onde há menos concorrência.

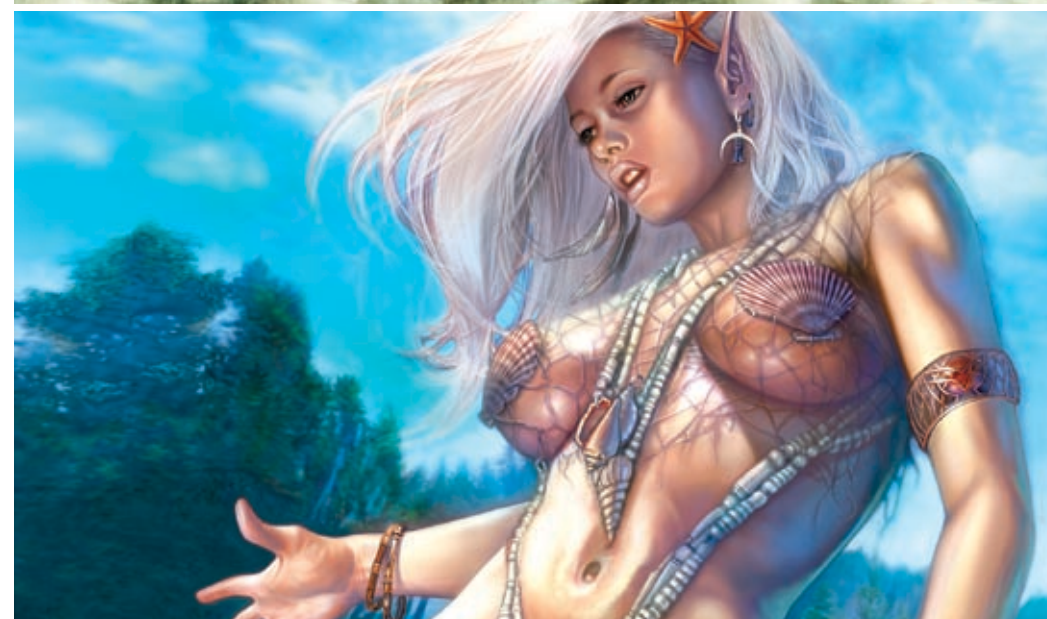
Para que as pessoas possam ter uma noção, como é que foi o processo de produção do jogo e quantas horas de trabalho é que a produção do projecto vos consumiu?
A produção do Balloon Bliss teve duas fases distintas. A altura em que definimos o que queríamos fazer - nessa altura só com o Marco e o Ricardo - e a segunda, quando eu entrei. A primeira foi muito complexa, basicamente porque não havia programador a tempo inteiro e havia muitas alterações para serem feitas à lógica e ao próprio motor de jogo.
A segunda fase foi, de facto, o desenvolvimento do jogo e esse demorou cerca de sete meses.

Que ferramentas usaram para criar o jogo?
O jogo foi criado no Torque Game Builder, embora profundamente alterado. É uma ferramenta 2D muito poderosa e que possibilita quase tudo o que nos lembrarmos, mas tem uma tendência histórica para negligenciar as especificidades do mercado casual. Mas como o trabalho mais difícil já está feito, ainda a vamos usar nalguns títulos.

Como é que se processa a relação entre um produtor de jogos deste género com as distribuidoras como a Big Fish Games? Que percentagem da receita total vai para a vossa equipa?
Processa-se com uma facilidade digna dos mais rasgados elogios. Se o jogo tiver interesse para a distribuidora esta indica-nos um produtor com quem trabalhamos até o jogo ser aceite. Daí para a frente, cada processo é um processo e o tratamento é totalmente personalizado e descentralizado.
Relativamente à receita, não nos é possível fornecer dados relativos a questões contratuais.

A desvalorização do dólar tem reduzido drasticamente a rentabilidade dos jogos casuais?
Para os *developers* europeus, drástica e dramaticamente. Não só porque grande parte do mercado é norte-americano, mas também porque a maior parte dos canais de distribuição também são norte-americanos.

Qual é foi o orçamento para criar Balloon Bliss?
Não estipulámos orçamento. Quando o projecto arrancou não sabíamos se ia haver jogo comercial ou empresa formada. Era o nosso desejo e o nosso objectivo, mas rejeitámos a ideia de considerar como parte da gestão deste projecto uma orçamentação determinada. O nosso grande custo seria o tempo que dedicaríamos à produção do jogo. Como não tivemos investimento externo, esse custo era irrelevante, dado que para todos os efeitos era um investimento.

www.vortixgames.com
www.bigfishgames.com/download-games/2988/balloon-bliss/index.html
www.iwin.com/download/1736426935564096621/balloon-bliss-game

DUNGEONS & DRAGONS EDIÇÃO 1D4

O dia 6 de Junho de 2008 vai ser muito especial para os fãs de jogos de role-play de papel e lápis, já que corresponde à data de lançamento da quarta edição do conjunto de regras Dungeons & Dragons. A proprietária, Wizards of The Coast, promete uma gestão simplificada das aventuras, papéis mais bem definidos para os jogadores e uma biblioteca online de conteúdos complementares às aventuras. A quarta edição de D&D já foi também disponibilizada para aos criadores de videojogos que queiram implementar estas regras nos seus títulos, sem qualquer custo de licenciamento.

PRÉMIO PARA A CARTA DO MÊS DE JUNHO

Enviem-nos as vossas opiniões e habilitem-se a ganhar um exemplar de **Grand Theft Auto 4**, cortesia da Take 2/ Infocapital.

A correspondência pode ter de ser editada para publicação.

CARTA DO MÊS

Apoio aos eSports

Acho que seria interessante uma secção reservada a "jogadores profissionais" com resultados de campeonatos, entrevistas a jogadores, calendário de LAN Partys/ Campeonatos, notícias diversas, clãs à procura de jogadores, etc. Eu sei que costumam falar nestas coisas, mas estava a pensar em algo mais continuado (é possível que ainda não exista conteúdo suficiente para preencher um espaço todos os meses, por isso compreendo).
As vantagens de uma secção destas seriam promover os desportos electrónicos em Portugal (apesar de já estarem implementados ainda não me parece que haja grande aceitação pelo público em geral); aumentar o "Hype" em volta deste meio e assim aumentar o interesse de possíveis investidores/organizadores de eventos.
Por fim, quantos não sofrem da síndroma de "mãe antijogos"? Às vezes basta os pais perceberem que isto até pode dar algum dinheiro (mesmo que seja uma probabilidade remota) e os jogos passam de passatempo detestado para algo adorado. É claro que pais antijogos não lêem a revista, mas ao menos os filhos teriam uma arma para apontar. :)
Diogo Neves, via e-mail

É nosso desejo poder disponibilizar toda a informação que o Diogo refere, mas existem limitações identificadas na sua própria carta que impedem que aprofundemos mais essa oferta. Uma das formas de contornar algumas dessas limitações será os próprios organizadores e participantes desses eventos enviarem-nos informação para leitoreshype@mygames.pt. Nós agradecemos e os leitores ficam a ganhar.

Jogos em Portugal valem o peso em ouro

Num mês em que a capa da vossa revista trouxe uma frase que me chamou a atenção ("Quanto vale um jogo?"), decidi escrever-vos pois a minha indignação já é grande! Ao que parece, um jogo em Portugal vale uma pipa de massa, pelo menos para a consola Wii. No ano passado foi lançado o Resident Evil 4 Wii Edition, e havia intenção da Capcom em comercializá-lo a baixo preço, já que é uma réplica de um jogo com dois anos. Cá em Portugal esteve à venda pela "módica" quantia de 50 euros enquanto na vizinha Espanha compra-se por 25 euros! Querem outro exemplo? O Ghost Squad, que tem pouco mais de meia hora de jogo, deveria ser disponibilizado pelo preço de 30 euros mas por aqui vende-se a 60 euros, inacreditável. Mais recentemente o PES 2008 para a Wii surgiu no mercado a "somente" 60 euros, enquanto lá fora se encontra a 35 euros.
A minha pergunta é a seguinte: quem anda a brincar com o consumidor? Quem rege estes preços? Será que não existe uma autoridade que imponha limites? Neste Portugal tristinho a Nintendo é uma resignada e a Concentra queixa-se de não conseguir vender. Mas quando têm entre mãos um produto com enorme potencial acontecem estas situações que fazem com que compremos jogos no estrangeiro.
Já possuo consolas desde a velhinha Mega Drive e nunca tive de mandar vir nada de fora. Para a Wii já comprei cinco jogos em diversos locais da Europa. Somos castigados por não comprar e somos castigados por comprar. Assim não vamos a lado nenhum!
Sérgio Oliveira, via e-mail

O fórum abriu, viva o fórum

Já abriu o Fórum da rede MyGames que inclui espaços dedicados à revista Hype!, bem como ao programa de televisão e e-zine MyGames. Para trocar impressões sobre os mais diversos assuntos ligados ao mundo dos videojogos basta ter um registo em qualquer serviço da rede MyGames e aceder ao endereço **forum.mygames.pt**. O primeiro utilizador a atingir os 500 *posts* pode passar um dia na companhia da redacção da Hype!.

DVD sem Internet

Gostava que se fosse possível ter no DVD certos conteúdos que possam ser visualizados a partir do próprio DVD – uma vez que não tenho acesso doméstico à Internet, não desfruto totalmente dos DVDs da revista.
Ricardo Henriques, via e-mail

Todos os meses existe demasiado conteúdo para colocar no DVD face ao espaço que tem disponível. Os links são uma forma de não privar os leitores da Hype! que possuem Internet de conteúdo que de outra forma ficaria excluído da edição. Os links para a Internet não canibalizam o espaço de outros conteúdos, complementam os já presentes no DVD, servindo como um filtro que evita a pesquisa online. Claro que gostaríamos de possuir mais espaço para fornecer a TODOS os leitores TODOS os conteúdos, mas infelizmente não é possível.

Wiireless

Onde posso encontrar o Wii LAN Adapter e o Wi-Fi USB Connector? Já estive à procura e não encontrei nada. Também me disseram que o Wii LAN Adapter ainda não existia em Portugal, é verdade? E qual é a melhor ligação para ligar a Wii e a DS à Internet?
Alexandre Fernandes, via e-mail

De acordo com a distribuidora oficial dos produtos Nintendo em Portugal, a Concentra, tanto o Wii LAN Adapter como o Wi-Fi USB Connector são distribuídos em Portugal. A representante da marca confirmou-nos ainda a existência de stock de ambos os modelos nas lojas Game, Media Markt e Fnac.
A forma mais prática de ligar a Wii e a DS à Internet é através de uma ligação sem fios à Internet (Wi-Fi). Isto porque a Wii já inclui de raiz tecnologia para ligação a redes Wi-Fi, bem como a DS. No caso da DS, o sistema de protecção da rede sem fios não pode ser WPA2. A Hype! publicou um tutorial que explica a melhor forma de ligar consolas à Internet na edição 06.

Três pelo preço de um

Gostava do vos questionar sobre a protecção presente no jogo TrackMania, uma vez que este era um dos jogos que se vendia com a famigerada protecção Starforce que danificava as *drives* ópticas dos leitores de DVD e causava instabilidade nos sistemas, tendo por esse motivo acabado por ser preterida pelos editores e praticamente removida do mercado.
No caso de esta protecção se encontrar presente, julga-se prudente o aviso aos leitores sobre eventuais problemas futuros de estabilidade e de desempenho de leitura dos DVDs nas suas máquinas, bem como da possibilidade bem real de poderem danificar as suas *drives* ópticas.
Note-se que este problema não requer a presença futura do jogo na *drive*, mas apenas a presença da protecção instalada no sistema.
Da mesma forma aproveito para comentar a vossa nota de 6/10 para o jogo Assassin's Creed. Apesar de não conhecer ou ter alguma vez jogado este jogo, as notas relativamente baixas parecem alternar com notas relativamente altas ao consultar diversas publicações de análise a videojogos. Este tipo de situação acaba, na minha opinião, por ser um bocado contraproducente, uma vez que as pessoas ao comprarem uma revista pretendem obter uma ideia geral da qualidade de um produto e não uma opinião de um/a único/a redactor/a.
Por esse motivo, sou da opinião que os jogos deveriam ser analisados por um mínimo de três pessoas, sendo a nota final uma média das pontuações fornecidas, evitando-se assim fornecer-se notas baseadas nos gostos pessoais e disparidades tão grandes como as que se viram.
Mário Ferreira, via e-mail

A protecção do Trackmania Sunrise Extreme é o Starforce. Dado que até à data a editora ainda não nos forneceu dados sobre a versão do Starforce que está incluída no jogo (os problemas referidos acontecem sobretudo com a versão 3.0), pode ser obtida uma aplicação que remove a protecção no endereço: www.onlinesecurity-on.com/protect.phtml?c=55

NA BLOGOSFERA

Jogos influenciam presidenciais americanas?

«As primárias [presidenciais] são manchete mesmo aqui [na França], e há uma eleição muito importante prestes a ter lugar no meu Estado-natal da Pensilvânia, por isso os franceses querem sempre saber "apoias a Hillary ou Obama?". A verdade é que honestamente não sei (...). No entanto, quando tento explicar o meu dilema a um francês, dou sempre por mim a cair no ângulo "a Hillary quer censurar os videojogos". E o que tenho em resposta? Olhares incomodados que dizem "não votarias realmente em alguém usando os videojogos como critério, votarias?". A questão é, será que votaria? (...). Considero sinceramente que a abordagem de Hillary seria prejudicial para a nossa forma de arte – especialmente se ela for líder de todo o país (...) Talvez precise de explicar aos franceses que realmente considero os videojogos como um critério importante, já os candidatos defendem o mesmo em todas as grandes questões (...). Por outro lado, Obama também não é uma luz brilhante em termos de positivismo tecnológico. Al Gore, tenho saudades tuas (...).

Bonnie Ruberg
« How Important Is Hilary's Anti-Video Game Stance?»
www.heroine-sheik.com

BOILING POINT 6001

Alguns leitores da Hype! têm reportado um problema na instalação do Boiling Point, mais concretamente o aparecimento de um erro de código 6001. Para se contornar a questão, a editora do jogo - a Atari - recomenda o seguinte: «Ir à pasta C:\Program Files\Common Files\InstallShield\Professional\RunTime e renomear a pasta "0701" para "0701 old". Depois é necessário tentar instalar novamente o jogo que já deve correr sem problemas».

PREVISÃO: 4º TRIMESTRE 2008

Aliens: Colonial Marines

Este jogo tem como ponto de partida o desaparecimento da nave USS Sulaco, a que levava a personagem principal da tetralogia dos filmes "Aliens", Ellen Ripley. A acção desenrola-se na perspectiva da primeira pessoa e o enredo será escrito pelos argumentistas da série televisiva "Battlestar Galactica", Bradley Thompson e David Weddle. Além de controlar à vez quatro *marines*, cada um com características específicas, o jogador poderá convidar até três amigos a entrarem em qualquer momento da acção, sem prejudicar o desenvolvimento da campanha.

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Sega

PREVISÃO: NOVEMBRO

Resistance 2

Uma unidade especial de soldados imunes ao vírus mutagénico dos Chimera foi reunida na Islândia para combater os extraterrestres mas a base foi descoberta e conquistada. O jogador verá a acção a partir da perspectiva do Sargento Nathan Hale, no modo de jogador único, e poderá participar numa história paralela à principal se escolher o modo cooperativo (offline ou online). Para complicar, a produtora Insomniac afinou a inteligência artificial e preparou o jogo de modo a adaptar-se ao estilo do(s) jogador(es).

Sistema: PlayStation 3
Editora: Sony Computer Entertainment

Damnation

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Codemasters
Previsão: 4º Trimestre 2008

Saltar com uma moto ao mesmo tempo que se dispara é apenas um exemplo do que se poderá fazer em Damnation, um jogo que misturará as perspectivas da primeira e terceira pessoa consoante se esteja envolvido num combate ou na resolução de puzzles. A produtora Blue Omega quer apostar numa jogabilidade focada nos movimentos acrobáticos e em combates com diferentes veículos. Por esse motivo será disponibilizada uma panóplia de opções, com vários tipos de motas e viaturas blindadas como estrelas de cartaz.

Aion

Sistema: PC
Editora: NCsoft
Previsão: 26 de Setembro

Aion é um jogo de aventuras online num universo persistente (MMORPG) e a nova aposta da editora de **Guild Wars**, a NCsoft. O mundo deste novo título será dividido em três facções - os Elyos, os Asmodians e os Balaur – mas só as duas primeiras estarão disponíveis para selecção. Com o intuito de reforçar as alianças e relações entre jogadores e a criação de guildas, os autores do jogo inventaram uma raça controlada pela inteligência artificial que serve de inimigo comum. Para apimentar a acção e conceder uma maior liberdade de movimentos aos jogadores, Aion vai incluir movimentos como escalar e voar.

Sonic Unleashed

Sistema: X360/PS3/Wii
Editora: Sega
Previsão: N.D.

Nesta nova aventura Sonic aparecerá num mundo governado por um senhor do mal chamado Immarius e terá de evitar tornar-se numa espécie de monstro. A jogabilidade deste título contará com uma barra de energia parecida com a Tension Gauge, de **Sonic Rush**, que pode ser utilizada para ataques rápidos, e a aventura manterá a perspectiva tridimensional implementada em **Sonic Rivals**.

Velvet Assassin

Sistema: PC/X360
Editora: Gamecock
Previsão: 4º Trimestre 2008

Violette Szabo foi uma importante espia francesa na Segunda Guerra Mundial. A produtora Replay baseou-se nesta heroína para criar Velvet Assassin (ex-**Sabotage**), um jogo de acção furtiva baseado em factos reais. A personagem Violette Summer foi capturada pelos alemães e encontra-se na cama de um hospital. O jogador irá controlar a espia ao longo dos seus sonhos, cumprindo cada missão ao melhor estilo de Sam Fisher mas com um extra: o modo Morphine. Ao injectar-se morfina na mulher deitada na cama, o jogador verá tudo em câmara lenta, aumentando a sua eficácia na acção.

LG

[Play wide Play LG]

PUB

PREVISÃO: 2008

Dead Island

Dead Island é uma experiência na perspectiva da primeira pessoa que o estúdio polaco Techland promete ser bastante assustadora e rodeada de mistério. O jogador encarnará o sobrevivente de um acidente que se vê abandonado à sua sorte numa ilha paradisíaca pejada de zombies. A personagem principal terá como objectivo primevo encontrar a sua mulher. Para tal terá de enfrentar um exército de mortos-vivos e resolver alguns puzzles ao longo da aventura, recorrendo aos objectos disponíveis no cenário de jogo.

Sistema: PC/X360
Editora: Techland

SOCOM: Confrontation

Sistema: PlayStation 3
Editora: Sony Computer Entetainment
Previsão: Setembro

Depois de **Warhawk** e **Gran Turismo 5: Prologue**, eis mais um jogo que a Sony pretende disponibilizar, em simultâneo, através da PlayStation Store e das tradicionais cadeias de retalho. Produzido pela estreante Slant Six, SOCOM: Confrontation oferecerá ao jogador várias forças especiais nas opções de escolha, uma ferramenta para personalizar as personagens (óptima para os clãs) e cerca de sete modos diferentes em cada mapa de jogo. Tudo sem modo Single Player.

Witches

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: N.D.
Previsão: N.D.

Beast é uma criatura que encarna todo o mal e é objectivo do jogador derrotá-lo. Mas este feito não poderá ser feito a solo. A cooperação será um elemento precioso para superar todas as dificuldades que vão surgindo. A produtora Revistronic criou Witches com o trabalho em equipa como modo principal. Todos os níveis e ***bosses*** foram concebidos para que o herói os supere através de ajuda da inteligência artificial, doutros jogadores via Internet ou de um amigo. Outro elemento que reforçará o interesse dos combates será a possibilidade de utilizar qualquer objecto do ambiente.

50 Cent: Blood On The Sand

Sistema: X360/PS3
Editora: Vivendi Universal
Previsão: Outono

Dois anos e um milhão de cópias vendidas depois, a Vivendi Universal aposta no segundo título protagonizado pelo ***rapper*** 50 Cent. Neste próximo capítulo, a produtora Swordfish aposta na inclusão de combates com veículos aéreos e terrestres como, por exemplo, o Humvee e helicópteros. Outra novidade é a opção para múltiplos jogadores, tanto localmente como online, onde personagens da G-Unit como Tony Yayo, Whoo Kid e Lloyd Banks estarão disponíveis.

Jogos, Sexo e Rock 'n' Roll

ROCKSTAR GAMES

Um grupo de ingleses aterrou em Nova Iorque na senda do sonho americano. Com o atentado às Torres Gémeas nas televisões e Grand Theft Auto 3 nas prateleiras, o mundo nunca mais foi o mesmo. JORGE VIEIRA

Estamos em 1993, ano em que Sam Houser, Jamie King, Dan Houser e Terry Donovan reúnem-se na editora discográfica BMG. Os três primeiros pertencem aos quadros da recém-fundada divisão interactiva da companhia, enquanto Donovan trabalha na descoberta e agenciamento de novos artistas.
Quando em 1998 a BMG Interactive foi comprada pela Take 2, os irmãos Houser e restantes compinchas foram convidados a mudar-se de armas e bagagens para Nova Iorque. Foi a concretização de um sonho de infância. Desde cedo, estes amigos (que conheceram-se na escola e cresceram juntos na cidade de Londres) cultivaram um fascínio pela cultura norte-americana. Filmes de culto como "The Warriors" e "Bullit". O hip-hop dos anos 80. Spaghetti westerns. O *streetwear* da Nike ou Adidas. Era um explosivo cocktail de influências que ficavam agora à mão de semear nos novos escritórios da Big Apple.
O jornalista David Kushner, da revista norte-americana Wired, descreve a ascensão dos Houser no mundo dos videojogos como uma espécie de bomba-relógio prestes a explodir. «Este grupo de londrinos tinha atitude e estilo para dar e vender e uma perspectiva culturalmente relevante e obsessivamente detalhada daquilo que poderia ser um videojogo», revela Kushner num artigo intitulado "The Road To Ruin: How Grand Theft Auto Hit The Skids". Baptizar o estúdio de Rockstar Games pareceu uma escolha óbvia

«Os livros dizem-nos alguma coisa. Os filmes mostram-nos alguma coisa.
Mas os videojogos deixam-nos fazer coisas».
Dan Houser, director criativo da Rockstar Games

tendo em conta o *background* dos seus fundadores. O imaginário da vida fácil, dinheiro a rodos, mulheres bonitas e carros rápidos era demasiado irresistível e estes amigos estavam dispostos a transformar os videojogos num produto tão *cool* como a música, a moda ou o cinema.
Numa entrevista ao site Design Museum Of London, Dan Houser recorda o ambiente que se respirava no estúdio em 1998. «Sentíamos que os videojogos podiam apelar a uma audiência muito mais vasta, pessoas mais velhas. Pessoas que se interessavam por filmes, música, livros e por cultura popular em geral», afirmou o actual director criativo da Rockstar. A meta dos irmãos Houser e companhia não era vender apenas um jogo: era vender um novo estilo de vida.

NA NET

Sites Relacionados:
www.rockstargames.com
www.rockstarwatch.net

Dias de garagem

Os primeiros tempos não foram fáceis. A Rockstar tinha no currículo um par de jogos de corridas (**Smuggler's Run e Midnight Club**) e dois episódios da série Grand Theft Auto mas, malgrado a sua ambiciosa jogabilidade e liberdade de movimentos, a obra estava condenada à partida por um motor gráfico que parecia pré-histórico numa era em que as formas tridimensionais de Lara Croft e o ritmo frenético de jogos como **Quake** e **Unreal Tournament** ditavam leis. Os irmãos Houser tinham a certeza absoluta de que o imaginário GTA era perfeito para um videojogo mas não sabiam como seria possível dar vida a um mundo repleto de ruas, personagens, veículos e diálogos.
Durante dois anos a fio, a equipa de programadores sediada no estúdio de Edimburgo (a Rockstar North) trabalhou num novo motor de jogo capaz de colocar GTA a funcionar num mundo 3D. «No Verão de 2000, o nosso *staff* de génios tinha uma cidade em pleno funcionamento. Podia-se já roubar um carro e conduzir estrada fora mas ainda estava numa versão muito tosca comparada com a versão final. Mas só pela amostra, já dava para pensar "Ok, isto é interessante"», declarou Sam Houser numa entrevista à revista norte-americana Game Informer.
No Verão seguinte, em 2001, a Rockstar começou a aperceber-se de que a sua visão estava finalmente a sair do papel e a ganhar

OS IRMÃOS HOUSER

Fazendo jus ao espírito "mafioso" da maioria das suas obras, a Rockstar Games é um autêntico negócio de família. Sam Houser, 36 anos de idade, é o presidente da companhia e o visionário criativo por detrás da série GTA. O seu irmão, Dan Houser, é um produtor por excelência que não só gere os contratos de licenciamento de actores e bandas sonoras, como ainda redige as tramas para cada episódio GTA. Tal os Coen no cinema, os irmãos Houser partilham uma visão sobre as metas que pretendem atingir em cada projecto. Têm fama de ser produtores exigentes mas rejeitam por completo o culto da sua personalidade, preferindo que sejam os jogos e a marca Rockstar a falar pelo trabalho da equipa.

forma graças ao poder da PlayStation 2. Sam Houser confessa que «era impressionante como todos os meses, qualquer coisa nova ficava pronta. Foi aí que pensei "estamos a trilhar novos caminhos com este material... isto é o começo de algo interessante. Podemos levar 15 ou 20 anos a lá chegar mas isto é a semente de algo extraordinário"». A semente de **Grand Theft Auto 3**.
Tudo estava bem encaminhado para o lançamento do primeiro jogo com selo Rockstar Games. Mas, subitamente, o mundo ficou virado de pernas para o ar. A Al-Qaeda lançou um ataque terrorista em solo norte-americano e as Torres Gémeas vieram abaixo. Os fundadores da Rockstar assistiram à tragédia a partir da janela dos seus escritórios e não queriam acreditar no que estavam a ver. Os planos para a edição de GTA 3 mantiveram-se intactos mas ainda houve tempo para proceder a alterações de última hora, como a eliminação de uma suposta missão em que o jogador tinha de rebentar com um edifício ao volante de um veículo repleto de explosivos e uma obscura personagem chamada Darkel, de origem muçulmana, que encomendava tarefas menos lícitas ao jogador. Tudo cortes feitos por respeito à memória das vítimas do atentado.

Os anos de ouro

No final de 2001, Grand Theft Auto 3 transformou-se naquilo a que os anglo-saxónicos gostam de chamar um *sleeping hit*. O passa-a-palavra entre jogadores (as comunidades online começavam a nascer que nem cogumelos) e os vídeos e imagens trocados via Internet mostravam uma aventura de contornos nunca antes vistos em qualquer plataforma.

«Nós levamos os nossos jogos muito a sério mas não nos levamos pessoalmente muito a sério». **Sam Houser,** presidente da Rockstar Games

O sonho americano dos irmãos Houser tornou-se uma realidade. GTA 3 foi um dos *bestsellers* de 2001 e, até à data, vendeu qualquer coisa como 15 milhões de exemplares. A Take 2, um *player* secundário na indústria de videojogos em 2001, viu as suas acções triplicarem dos 7 para os 21 dólares em apenas quatro meses de venda de GTA 3.
O estrondoso sucesso de vendas e a chuva de prémios da crítica especializada colocaram a Rockstar Games perante um dilema: como seria ela capaz de produzir uma sequela à altura das expectativas dos fãs? Em Janeiro de 2002 o estúdio arregaçou as mangas e começou a trabalhar em **GTA: Vice City**, uma descarada homenagem ao filme "Scarface" e à série televisiva "Miami Vice". Em pouco mais de nove meses, os irmãos Houser, a equipa de Nova Iorque e os programadores da Rockstar North ergueram uma aventura "maior do que a vida" que, talvez pela primeira vez, provou que os videojogos podiam criar algo de seu bebendo inspiração na cultura pop, neste caso vasculhando referências dos anos 80.
No curto espaço de dois anos, a Rockstar e Grand Theft Auto tornaram-se uma peça vital da cultura contemporânea, saltando da marca de culto para uma espécie de cartão-de-visita da entrada dos videojogos na idade adulta. Para isso muito contribuiu a experiência acumulada por Terry Donovan na época em que trabalhou na BMG. À frente do departamento de marketing, o amigo de infância dos irmãos Houser promoveu a Rockstar como se estivesse a tentar levar uma banda de garagem para os píncaros da fama. Desde espalhar autocolantes com o logótipo da Rockstar por tudo o que era parede de Nova Iorque a distribuir *flyers* e organizar festas privadas nos escritórios da empresa, tudo tresandava à atitude punk patenteada pelos próprios jogos do estúdio.
Segundo alguns ex-empregados da Rockstar, o ambiente de trabalho que se vivia nos escritórios nova-iorquinos era de loucos. Um desses indivíduos, o produtor Marc Fernandez, recorda na Wired que «aquele estúdio era um espaço apaixonante. Todos estavam comprometidos com a perfeição. Imaginem uma empresa em que perto de 100 pessoas estavam realmente convencidas de que integravam uma espécie de novos Beatles!».

À beira do K.O.

No princípio de 2003, a Rockstar Games parecia imparável. Mas o estado de graça durou apenas nas máquinas registadoras porque a criação de videojogos com temáticas adultas acabou por valer uma autêntica caça às bruxas encetada por advogados e políticos dispostos a encontrar nos videojogos uma resposta para questões sociais, nomeadamente o problema da criminalidade juvenil nos Estados Unidos e Inglaterra.
Primeiro foi GTA 3 a ser apontado como responsável pela corrupção moral das gerações mais jovens. Um político filiado no Partido Democrata norte-americano, Joe Baca, foi um dos primeiros indivíduos a lançar acusações graves sobre o jogo perguntando aos pais se «querem realmente que os vossos filhos vistam a pele de um assassino em série ou ladrão de automóveis enquanto vocês estão fora de casa a trabalhar?». Nos meses posteriores, seguiu-se um infindável rol de críticas e processos judiciais, com o jogo a ser apontado, por exemplo, como um «simulador de homicídios» e um guia interactivo sobre como fazer carreira no mundo da

Planeta Rockstar

A Rockstar é uma companhia internacional com escritórios espalhados pelo mundo inteiro. O quartel-general da empresa mora em Nova Iorque, numa avenida da famosa Broadway, mas é na Rockstar North, instalada na cidade escocesa de Edimburgo, que nasce toda a magia da série GTA.

Rockstar Vancouver
(Vancouver, Canadá)
A produtora do genial Canis Canem Edit. A equipa chamou-se Barking Dog Studios até ser adquirida pela Rockstar em Agosto de 2002.
www.rockstarvancouver.com

Rockstar Toronto
(Toronto, Canadá)
Entre concursos de ingestão de insectos e sessões de karaoke em cuecas (segundo as próprias palavras da equipa), a Rockstar Toronto teve ainda tempo para produzir The Warriors, a adaptação do filme de culto de Walter Hill.
www.rockstartoronto.com

Rockstar North
(Edimburgo, Escócia)
Criadores das séries Grand Theft Auto e Manhunt. Integram vários elementos da antiga DMA Design, estúdio responsável por clássicos como Lemmings ou Hired Guns.
www.rockstarnorth.com

Rockstar Leeds
(Leeds, Inglaterra)
O braço-direito da Rockstar para as edições na PSP. Para além das adaptações portáteis de The Warriors e Manhunt 2, a empresa criou os dois episódios GTA disponíveis na consola da Sony.
www.rockstarleeds.com

Rockstar Lincoln
(Lincoln, Inglaterra)
Um centro de testes, localizações e controlo de qualidade para todos os jogos Rockstar. Em 1999 converteu Grand Theft Auto para a Game Boy Color.
www.rockstarlincoln.co.uk

Rockstar San Diego
(San Diego, Estados Unidos)
Anteriormente conhecidos como Angel Studios, a equipa Rockstar de San Diego já criou jogos como Midnight Club, Smuggler's Run e Red Dead Revolver. Emprega actualmente mais de 180 elementos.
www.rockstarsandiego.com

Rockstar New England
(New England, Estados Unidos)
Foi o estúdio incumbido da conversão de Canis Canem Edit para a Xbox 360 e Wii. Criou jogos como Dungeon Siege: Legends Of Aranna e Empire Earth 2 sob o cognome de Mad Doc Software.
www.rockstarnewengland.com

Rockstar Games
(Nova Iorque, Estados Unidos)
O centro nevrálgico das operações Rockstar.
www.rockstargames.com

Rockstar London
(Londres, Inglaterra)
Uma equipa formada em 2005 que teve como primeira tarefa produzir Manhunt 2. A capital inglesa serve igualmente de sede para as operações europeias da Rockstar Games.
www.rockstarlondon.com

Rockstar Japan
(Tóquio, Japão)
Tem como missão localizar os jogos para Japonês, bem como organizar o marketing e distribuição de todos os produtos Rockstar no país do Sol Nascente.
www.rockstargames.jp

«As pessoas ficam frustradas com os jogos porque estão sucessivamente a falhar – e para isso elas já têm o resto da vida delas».
Dan Houser, director criativo da Rockstar Games

criminalidade.
A Rockstar manteve-se sempre à margem de toda a polémica mas, no final de 2003, acabou – consciente ou inconscientemente – por deitar gasolina para cima da fogueira com a edição de **Manhunt**, um jogo com elementos *snuff* e voyeuristas em que um condenado à morte luta pela sobrevivência num *reality show*, assassinando de forma impiedosa todos os seus perseguidores. O homicídio de um jovem de 14 anos no Reino Unido foi indirectamente associado à obra da Rockstar e Manhunt chegou a ser retirado de circulação por várias lojas britânicas, para além de ter sido banido na Alemanha graças à sua extrema violência gráfica.
Mas o pior ainda estava para vir. No final de 2004, **GTA: San Andreas** vendeu cerca de 5 milhões de exemplares em pouco mais de dois meses, consolidando a série Grand Theft Auto como uma referência do mundo dos videojogos. O jogo mantinha intacta a jogabilidade dos capítulos anteriores, injectando-lhe um novo enquadramento, novas personagens e uma componente técnica que pulverizava o trabalho que tinha ficado para trás. A violência urbana mantinha-se e isso é aceitável pelas instituições responsáveis pela classificação etária dos jogos. Mas se há coisa de que estas entidades fogem como o diabo da cruz é cenas de sexo e o caso torna-se ainda pior se essas cenas tiverem contornos pornográficos.
Pois bem, GTA: San Andreas foi indevidamente comercializado com um minijogo sexual em que o herói dava provas da sua virilidade quando convidado pelas namoradas a tomar um cafezinho. O acesso a este minijogo – que ficou conhecido para a História como o caso **Hot Coffee** – estava escondido nas linhas de código de GTA: San Andreas mas, em Junho de 2005, um fã holandês descobriu a lebre e rapidamente a palavra se alastrou pela Internet. Foi, talvez, o momento mais periclitante do curto historial da Rockstar. Os processos judiciais voltaram a "chover" e até a própria senadora Hillary Clinton (que está na corrida à presidência dos Estados Unidos) alvitrou sobre o assunto, declarando que «é o perturbante material de Grand Theft Auto e jogos semelhantes que está a roubar a inocência das nossas crianças». Tudo culminou com um processo da Federal Trade Comission às actividades da Rockstar. Se os irmãos Houser fossem dados como culpados nesta investigação, a Rockstar arriscava-se a um prematuro **Game Over**.

Um novo fôlego

Os últimos anos foram vividos com alguma tensão no seio da Rockstar. Alguns elementos não aguentaram a pressão e bateram com a porta, sublinhando o mau ambiente que se começou a viver no estúdio com insultos, discussões e telefonemas em tom irado a serem uma constante, de acordo com a investigação realizada pelo jornalista David Kushner para a Wired.
As saídas de Jamie King e Terry Donovan dos quadros da empresa (invocando motivos pessoais) são também um indício de que o período de lua-de-mel da Rockstar já passou à história. A gestão pública do caso Hot Coffee abriu algumas feridas na companhia e o desenrolar do processo acabou por corroer aquele idealismo juvenil que ajudou um bando de rapazes londrinos a conquistar a América.
Numa recente entrevista à revista norte-americana Electronic Gaming Monthly (EGM), Sam Houser confessa que a investigação da Federal Trade Comission foi um dos piores momentos da sua vida. «Quando me arrastaram e a alguns outros membros da equipa para Washington, eles confiscaram-nos todos os nossos e-mails (...) Estávamos numa sala com os nossos advogados e do outro lado da mesa estava um grupo de investigadores do governo. Puseram-se a vasculhar milhares de mensagens e não paravam de perguntar coisas do género "Porque colocou aquela palavra entre apóstrofes? Porque fez isto? Porque fez aquilo?". Enfim, não é uma situação que muitos designers de jogos já tenham sido forçados a enfrentar...», afirmou o presidente da Rockstar.
Mas "aquilo que não nos mata torna-nos mais fortes" e foi neste mar de problemas que os irmãos Houser arranjaram motivação para produzir a estreia da série GTA na PlayStation 3 e Xbox 360. Não há polémica que trave o desejo do duo britânico em criar os jogos que querem, quando querem. Da violência escolar e abandono familiar de **Canis Canem Edit** às disputas raciais de **The Warriors**, os jogos Rockstar têm um estilo e uma personalidade que não se encontram em mais nenhum estúdio do mundo. Sob a capa da jogabilidade simples e imediata, escondem-se, por norma, enredos e personagens complexas que exigem uma segunda leitura à luz da sociedade do nosso tempo.
Sam Houser defende que «temos o direito de jogar ao que quisermos. Desde que os jogos não abordem temas socialmente ofensivos – e alguns filmes fazem-no, por isso não percebo por que razão os jogos não o poderão também fazer – qual é a porra do problema?». Enquanto a maioria dos autores de videojogos recicla um leque de influências que vai de "Star Wars" a "The Lord Of The Rings", passando por "Aliens" ou Dungeons & Dragons, a Rockstar Games inspira-se na cultura popular e nas correntes *underground* para criar jogos de autor.
Naturalizado norte-americano no início deste ano, Sam Houser é o primeiro a advogar para si os direitos que lhe são garantidos pela Constituição norte-americana. «Os adultos deviam ter a liberdade de poder jogar aos jogos que querem. Os Estados Unidos, o país onde vivo e que eu adoro, foi construído com base nessa premissa».

«San Andreas é um jogo fabuloso de uma ponta à outra que agora vai ser eternamente recordado pela polémica do Hot Coffee».
Sam Houser, presidente da Rockstar Games

O "AMIGO" JACK THOMPSON

«Simuladores de homicídios»: é assim que o advogado Jack Thompson descreve a série de jogos GTA. Este jurista norte-americano tem sido, ao longo destes últimos anos, um dos mais ferozes críticos no que toca aos (supostos) efeitos nocivos dos jogos violentos sobre crianças e adolescentes. A Rockstar e a Take 2 tornaram-se nos principais alvos desta cruzada justiceira que culpabilizou Grand Theft Auto pelos homicídios de crianças e adolescentes às mãos de outros jovens que, segundo Jack Thompson, teriam sido levados a cometer os crimes sob a influência dos jogos criados pela Rockstar.
Em 2006, foi a vez de Canis Canem Edit ser "trucidado" pelo advogado com este a descrever o jogo como um «manual de violência infantil» e a comparar o protagonista da trama – Jimmy Hopkins – como um potencial homicida, à semelhança de Eric Harris e Dylan Klebold, os perpetradores do massacre no liceu de Columbine de 1999. Malgrado todos os esforços de Jack Thompson, a Rockstar nunca foi condenada em tribunal a pagar qualquer indemnização.

PASSATEMPO:

Ganha GTA 4 para a Xbox 360

A Hype! associou-se à Microsoft na organização de um passatempo para celebrar a edição de Grand Theft Auto 4 na Xbox 360. Para participar basta consultarem o especial Rockstar Games incluído no DVD desta edição ou dirigirem-se a www.mygames.pt/passatempoxboxgta4, seguindo as instruções publicadas no site.

UEFA EURO 2008 DEIXEM-NOS SONHAR

Com Diego Maradona a brilhar nos relvados, a Argentina foi campeã com uma selecção mediana. Portugal faz figas para que a história se repita mas, desta feita, o astro dá pelo nome de Cristiano Ronaldo. **JORGE VIEIRA**

As bancadas estão ao rubro. A partida decide-se nas grandes penalidades e nem Portugal nem a Inglaterra parecem dispostas a regressar a casa mais cedo. Está 3-2 para as cores lusas e sente-se que a vitória está iminente. Ricardo posiciona-se entre os postes e Rooney coloca a bola na marca de penalty. O inglês corre para a bola, chuta... e Ricardo estica o braço para desviar o esférico pela linha de fundo. Uma vez mais, o guarda-redes da selecção portuguesa virou herói num Campeonato da Europa. Aí está Portugal, mais um passo rumo à final.

O parágrafo anterior não resulta de um momento de alucinação deste vosso escriba. Simplesmente, a magia de um jogo como UEFA Euro 2008 é exactamente o facto de podermos fintar a História e recriarmos quantas vezes quisermos os jogos e torneios dos nossos sonhos. Obviamente, existe a possibilidade de seguir à risca o calendário e disputar a competição tal e qual como ela se vai desenrolar, no próximo mês de Junho, nos relvados austríacos e suíços. Mas convenhamos: que piada terá um Euro em que já sabemos, à partida, que não vamos poder gozar novamente com a cara dos ingleses?

Embora a EA nos tenha disponibilizado uma versão Beta de UEFA Euro 2008 passível de análise e outras publicações já tenham avançado com o seu veredicto, a Hype! prefere ter o jogo final nas mãos para fornecer aos seus leitores uma opinião bem fundamentada sobre a qualidade do mesmo. Existem pormenores visuais por finalizar e a componente online ainda não abriu as suas portas mas sente-se que a Electronic Arts tentou fazer desta obra muito mais do que uma simples "máquina" de fazer dinheiro à custa da licença. Se no ano passado **FIFA 08** provou que a companhia de John Riccitiello está no bom caminho para recuperar o ceptro à série **Pro Evolution Soccer** (o problema, agora, é reconquistar todos os fãs que desertaram, ao longo dos anos, para a *franchise* da Konami), UEFA Euro 2008 consolida a boa jogabilidade com um sistema de controlo mais preciso e uma Física que empresta um realismo ainda maior aos ressaltos da bola e aos puxões e "carrinhos" entre atletas.

Há pormenores que se anunciam deliciosos. Observar Scolari, Van Basten ou o inefável Domenech a gesticularem a partir do banco, berrando com os pupilos ou protestando as decisões do trio de arbitragem é um *comic relief* que se revê com agrado vezes sem conta. Marcar um golo e controlar os movimentos da respectiva celebração é outro detalhe hilariante. Basta combinar os gatilhos L e R com os botões do *gamepad* para levantar os braços, "embalar bebés", enviar beijos à assistência e fazer outros divertidos gestos durante a comemoração. Só é preciso fugir campo fora aos colegas de equipa para prolongar a festa. O que ainda não conseguimos descobrir é a existência de uma batota para correr rumo à claque adversária, virar-lhes as costas e baixar os calções!

NA NET

Sites Relacionados:

www.euro2008.uefa.com

www.portugal.ea.com

A festa do futebol

A EA Canada não deixou os seus créditos por mãos alheias e esmerou-se na recriação da atmosfera de uma prova com o gabarito de um Campeonato da Europa de futebol. O ambiente nos estádios é fantástico (ver caixa "Teatros dos Sonhos), com os hinos, as bandeiras ao vento e cânticos em que se apoia mais a equipa e insulta-se menos os adversários, e os futebolistas virtuais

Teatros dos sonhos

A equipa da EA Canada liderada por Simon Humber recriou com notável precisão os oito estádios que servirão de palco às alegrias e desilusões do Euro 2008. Cada recinto foi analisado ao mínimo pormenor, com centenas de fotos, vídeos e plantas de construção a servirem de ponto de partida para uma modelação digital que permite aos adeptos de chinelo quase sentir o cheiro dos relvados suíços e austríacos.

Ernst-Happel
50 mil lugares

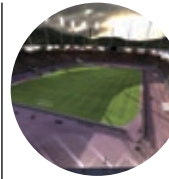
Wörthersee
30 mil lugares

Salzburg Wals-Siezenheim
32 mil lugares

Tivoli NEU
30 mil lugares

St. Jakob-Park
42 mil lugares

Stade Suisse Wankdorf
32 mil lugares

Stade de Genève
30 mil lugares

Letzigrund
30 mil lugares

comportam-se cada vez mais como os seus homólogos reais, especialmente nas versões para PC e consolas de nova geração.
Incrível como até os defeitos dos jogadores são bem transpostos para os relvados digitais. Ricardo é dotado de uns reflexos magníficos mas nas saídas aos cruzamentos é um "ai Jesus!" dentro da grande área lusitana. Nuno Gomes é excelente a segurar a bola e nas tabelinhas mas coloquem o homem isolado em frente da baliza e o mais provável é o esférico ir parar às mãos dos apanha-bolas colocados na berma do campo. Valha-nos a velocidade supersónica de um Ronaldo, os malabarismos de Quaresma e a classe dos centrais Pepe e Ricardo Carvalho que vão chegando para todas as encomendas. O primeiro, então, parece uma autêntica parede para os adversários!
O produtor-executivo de UEFA Euro 2008, Simon Humber, confessa que as animações dos atletas são «uma das áreas a que prestámos especial atenção neste jogo». De facto, os movimentos dos futebolistas apresentam-se bastante credíveis mas, ainda mais importante do que a prestação individual, é o facto das selecções espraiarem-se no relvado de uma maneira que parece ter sido inspirada pelo estilo de jogo de cada equipa. Por exemplo, uma Itália é extremamente veloz a desdobrar-se no contra-ataque enquanto uma Espanha ou uma Roménia são equipas de toque curto de bola e marcações cerradas no meio-campo. Dos movimentos colectivos ao detalhe individual, é só um passo. «Os fãs são muito exigentes e eles conseguem rapidamente perceber se um Henry ou um Fabregas jogam tal e qual como na realidade ou parecem antes o vizinho lá do bairro a dar uns pontapés na bola», revela Simon Humber num diário de desenvolvimento sobre o jogo.

As estrelas do Euro

Para quem pretende ficar milionário nas casas de apostas do Euro 2008, há um "cavalo de corrida" cujo retorno financeiro será diminuto: falamos, obviamente, de Cristiano Ronaldo. A vedeta da selecção portuguesa está a fazer uma época excepcional e a expectativa geral é que ele vai continuar a fazer "estragos" em Junho.
Mas há outros atletas que convém manter debaixo de olho. Ribéry e Henry são vedetas incontornáveis numa França renovada com as jovens estrelas do Lyon – o extremo Ben Arfa e o avançado Benzema. Atenção aos italianos Pirlo e Luca Toni; à letal dupla germânica de pontas de lança Klose e Mario Gómez; e a uma Holanda reforçada com uma jovem fornada de estrelas que conquistaram recentemente o Europeu de selecções de esperanças. Até a Espanha parece finalmente apostada em apagar a imagem de eterna desilusão com Fabregas aos comandos do meio-campo e os temíveis Villa e Fernando Torres na finalização. Difícil mesmo é adivinhar quem é que, desta feita, vai ser o outsider da competição...

Calendário

De 7 a 29 de Junho, a Áustria e a Suíça serão os anfitriões da grande festa do futebol europeu. Para os mais distraídos, aqui fica uma agenda dos desafios que Portugal vai disputar na fase de grupos, bem como a calendarização das etapas seguintes que a selecção portuguesa, se tudo correr bem, terá de realizar.

FASE DE GRUPOS

Sáb 7 Junho / 19:45
Portugal v Turquia
Genebra (Stade de Genève)

Qua 11 Junho / 17:00
Portugal v Rep.Checa
Genebra (Stade de Genève)

Dom 15 Junho / 19:45
Portugal v Suíça
Basileia (St. Jakob-Park)

QUARTOS-DE-FINAL

Qui 19 Junho / 19:45
Jogo 25 (Vencedor do Grupo A v Segundo classificado do Grupo B)
Basileia (St. Jakob-Park)

OU

Sex 20 Junho / 19:45
Jogo 26 (Vencedor do Grupo B v Segundo classificado do Grupo A)
Viena (Ernst Happel)

MEIAS-FINAIS

Qua 25 Junho / 19:45
Jogo 29
Basileia (St. Jakob-Park)

FINAL

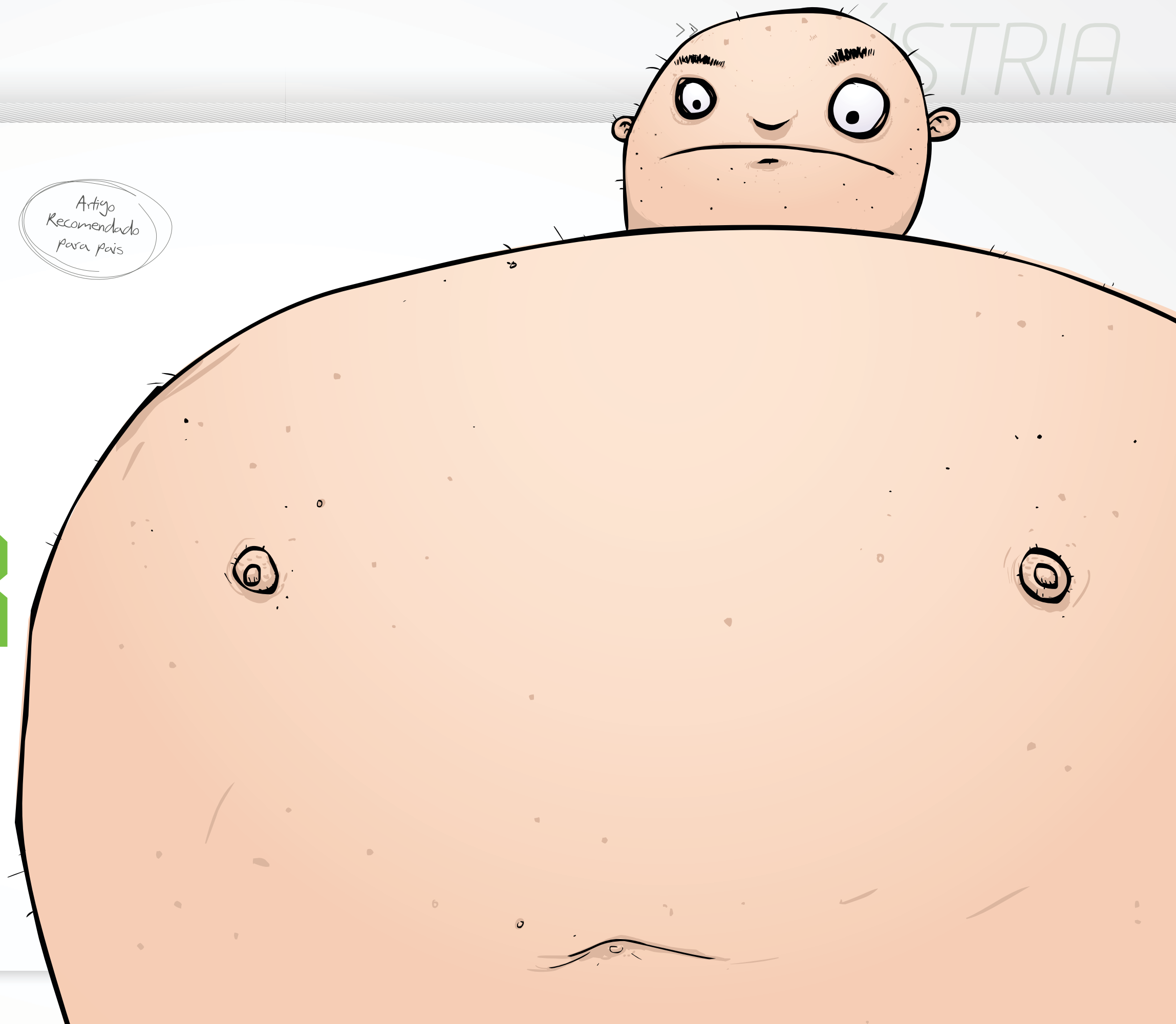
Dom 29 Junho / 19:45
Jogo 31
Viena (Ernst Happel)

Guerra civil europeia

As rivalidades históricas entre países é outra faceta que a EA Canada pretende explorar em UEFA Euro 2008. O jogo inclui uma competição intitulada Battle Of The Nations que reúne os jogadores de cada país numa espécie de clã em que todos tentam vencer partidas e torneios com o intuito de ajudarem o seu país a somar pontos num *ranking* global. Numa entrevista ao site HEXUS.gaming, Simon Humber revela que «queríamos criar uma prova que apelasse a todos os fãs de futebol e não apenas aos jogadores cujas selecções vão marcar presença no Euro 2008».
E que tal envergar a braçadeira de capitão da selecção nacional? Essa é a meta do modo de jogo Captain Your Country, um desafio onde um máximo de quatro jogadores podem jogar em simultâneo na mesma equipa, controlando apenas um atleta dentro de campo. É uma ideia que já tinha sido experimentada em FIFA 08 mas que aqui ganha uma nova dimensão competitiva pois, se é verdade que o objectivo de qualquer desporto colectivo é derrotar o adversário, também não é menos verdade que os futebolistas são, por norma, indivíduos com um ego enorme que gostam de exprimir o seu talento e personalidade nos campos de futebol. Das partidas amigáveis à final do Euro 2008, os jogadores terão de realizar boas prestações para serem convocados pelo seleccionador para as partidas seguintes, somando pontos através da marcação de golos, da percentagem de passes e "carrinhos" bem efectuados ou, simplesmente, graças a um correcto posicionamento no esquema táctico da equipa. No fim, contudo, só um dos concorrentes poderá aspirar a erguer a taça no estádio Ernst Happel de Viena.
Já disponível para PC, Xbox 360 e consolas PlayStation, UEFA Euro 2008 anuncia-se uma boa rampa de lançamento para o torneio do próximo mês, especialmente para quem anda à procura de um título de futebol para jogar online. Durante Maio, a Hype! vai calçar as chuteiras e partir à conquista da Europa para vos trazer o verdicto final sobre as desventuras de Ronaldo, Scolari e companhia.

O CORPO E OS VIDEOJOGOS

GINÁSIOS DE TRAZER POR CASA

Calor, corpos e mentes. Uma mistura explosiva que leva muitos a horas de suor e lágrimas, tudo em nome de um Verão mais elegante. **RUI GUERREIRO D'ÂNGELA**

O Verão aproxima-se a passos largos e com ele as roupas mais leves e frescas. Está na altura ideal para ver se o que se guardou há um ano no armário ainda serve. O mais certo é reparar-se numa certa camada adiposa a sair por debaixo das blusas de alças ou notar que a t-shirt envolve algo cilíndrico no abdómen. Está na altura de consultar as ofertas de preço dos ginásios.
O que vale é que cada vez mais a actividade física está a ser promovida pelas consolas domésticas, tornando-se numa verdadeira alternativa para aqueles que têm excesso de peso e vergonha do seu corpo.
Quem mais sofre com esta exposição são as crianças e os adolescentes. A habitual humilhação pública leva à entrada num ciclo vicioso do género: não gosto de mim, estou deprimido, estou triste com o meu corpo, isolo-me, fico em casa, como, engordo... Surge o sedentarismo. Os tempos livres são passados à frente de uma televisão ou de um computador e o exercício físico cansa.
Propor a estas crianças/adolescentes uma actividade física fora do seu contexto, fora da sua ecologia, é visto como uma punição. O professor da Universidade Lusófona, António Labisa Palmeira, afirma que «o ginásio é uma barreira para um miúdo obeso. É importante estudar o meio onde a criança vive, os seus hábitos, os seus gostos».
Este foi o ponto de partida para um estudo efectuado por este professor catedrático mais um grupo de colegas, com o apoio da consulta de obesidade da clínica universitária de pediatria do Hospital de Santa Maria. O estudo implicava o empréstimo de consolas PlayStation 2, câmaras EyeToy e dois jogos: Play 3 e Kinetic Combat.
Durante o período de um mês as crianças jogaram todos os dias estes títulos nos seus tempos livres, enquanto os níveis de actividade física eram registados diariamente. As conclusões deste estudo mostraram que a actividade física da criança aumentou e que a motivação, ao contrário de descer, manteve-se constante.
Os videojogos em casa têm três vantagens principais sobre o ginásio ou aulas de educação física. A primeira de todas é poderem ser jogados em casa, num espaço seguro, sem pressões sociais. Depois, apela ao espírito competitivo, sempre uma boa fonte de motivação. Para António Labisa Palmeira há outra vantagem que tem de ser lembrada: «jogar é uma forma de os miúdos não sentirem que existe um esforço para obterem qualquer coisa».
Mas para este professor o mais importante é a motivação que estes jogos poderão proporcionar a longo prazo. O fundamental é começar-se a fazer exercício e ganhar confiança em relação ao corpo. Depois, como num efeito de bola de neve, advirá o ginásio e o desporto com os outros. Aliás, para António Labisa Palmeira são essenciais os desportos de equipa promovidos pela Escola, devido ao seu aspecto social e à construção de relações.

Verão com Jogos

O Verão está quase aí e a vontade de abater o peso a mais é equivalente à necessidade de se sentir bem na praia, na piscina ou até mesmo na rua, visto que é altura de uma maior exposição do corpo.
Para o ajudar a quebrar a barreira que o impede de ir ao ginásio, aconselhamos alguns jogos que lhe permitem ir treinando no sossego da sua casa, sem compromissos e dentro do seu ritmo:

Wii Fit *(Wii)*
Uma prancha, um jogo e todo um mundo de exercícios físicos baseados no novo periférico da Wii.
Wii Sports *(Wii)*
Bowling, Ténis, Basebol, Boxe e Golfe são os desportos que o jogador pode simular com o Wiimote e Nunchuk.
EyeToy: Kinetic *(PS2)*
Dois treinadores pessoais guiam o jogador através de um programa de 12 semanas, dividido em exercícios de postura, de combate, endurance e cardíacos.
EyeToy: Kinetic Combat *(PS2)*
Dois treinadores pessoais e um instrutor levam o jogador a conhecer um ramo do Kung Fu, para desenvolver as capacidades aeróbicas e anaeróbicas.
EyeToy: Play 3 *(PS2)*
Voleibol, Bowling e Atletismo são as três opções mais indicadas para fazer verdadeiro exercício, mas sem batotas.
Dance Dance Revolution *(PS2/X360/Wii)*
Um tapete, indicações num ecrã e toca a dançar de forma eclética e bem-disposta, o suficiente para perder uns quilitos.
PCGamerBike *(PC)*
Esta é uma boa alternativa às bicicletas de exercício. Basta ligar à consola e disputa-se vários minijogos onde se tem de pedalar.

Segundo a Organização Mundial de Saúde, em 2005, cerca de 1,6 mil milhões de adultos e de 20 milhões de crianças, em todo o Mundo, tinham excesso de peso.

Escolha Acertada

Para tirar o melhor proveito dos videojogos que realmente estimulam a mente, definimos um conjunto de procedimentos. Primeiro, é importante que se defina uma rotina de jogo. Depois, começar com um jogo que conheça e que o motive. Avalie a sua motivação e prática no jogo actual e vá mudando de título. Aumentar o nível de dificuldade ao fim de alguma prática.
Deixamos aqui uma lista de perguntas para avaliar a qualidade dos jogos que melhor exercitam a mente.

1) Quais os benefícios deste jogo?
Exemplo: o Xadrez é conhecido por estimular o córtex frontal devido à necessidade de se planear antecipadamente e por recorrer à memória.
2) O jogo tem alguma estrutura ou um guia que indique, recomende, a regularidade do exercício e qual utilizar?
Esta pergunta é mais direccionada para jogos tipo Brain Training.
3) Os exercícios são variados e sente-se aprender realmente algo com eles?
Exemplo: Em Zack & Wiki, cada puzzle tem uma diferente mecânica de resolução, mas o nível de dificuldade crescente faz sentir que se progride.
4) O programa desafia e motiva ou sente-se que é fácil demais?
Qualquer jogo que seja fácil demais logo ao início promete pouco empenho e envolvimento por parte do jogador. Algo a evitar.
5) O programa encaixa nos objectivos pessoais do jogador?
Cada pessoa deve adequar a escolha de jogos à sua personalidade e aos seus objectivos. Se quer exercitar a sua memória, evite jogar Sudoku, que estimula o raciocínio lógico-matemático.
6) O jogo encaixa no estilo de vida e rotinas diárias?
É importante incorporar o jogo no dia-a-dia. Se está sempre dependente de transportes públicos, o melhor é uma consola portátil ou telemóvel com títulos que se adequem ao que pretende. Se prefere jogar depois do jantar, o melhor é uma consola doméstica.

Jogos de cintura

E se levarmos os jogos aos ginásios? Esta é a solução apresentada pela cadeia norte-americana NexGym que em Maio abrirá um ginásio em Lisboa. Este espaço é conhecido por integrar exercícios com os jogos da PlayStation 2, associados à câmara EyeToy, e por ter um acordo exclusivo com a Konami sobre a utilização do jogo Dance Dance Revolution.
Para um dos sócios gerentes desta marca em Portugal, José Carvalho, «é lógico que todos os jogos que possam implicar um exercício físico quando são jogados são uma boa solução para introduzir a actividade física na rotina das crianças». Acrescentando que é importante ir de encontro ao gosto das crianças e tornar mais interessante a actividade física.
Curiosa é a reacção das pessoas a quem José Carvalho apresenta o projecto: «É habitual perguntarem se também há ginásios deste género para adultos». Segundo António Labisa é perfeitamente natural esta curiosidade por parte dos adultos e acredita ser possível adaptar a experiência aos mais velhos.
Quem sabe se um dia, quando se for a um ginásio no início do ano para aprimorar a imagem para o Verão, não se encontre uma sala dedicada exclusivamente a jogos como o Dance Dance Revolution, EyeToy Kinetic ou Wii Fit?
A ideia há uns anos poderia ser descabida, mas actualmente não se põe essa questão. Nos Estados Unidos há lares que instalaram Wiis, juntamente com o jogo Wii Sports, para estimular a actividade física entre os idosos. Uma virtude da consola doméstica da Nintendo e da sua popularidade é o interesse cada vez maior de utilizá-la em estudos sobre a recuperação de atletas, devido às simulações de movimentos, e a ligação entre a actividade física e os videojogos.
Porém existe um senão em tudo isto, António Labisa Palmeira avisa que para os

exercícios funcionarem, as batotas terão de ser esquecidas. Os movimentos devem ser feitos de forma correcta como exigido no jogo. Daí a importância do envolvimento da família em todo este processo.

Jogos em mente

O mais interessante é que segundo um estudo feito na Universidade de Columbia, nos Estados Unidos, o exercício físico além dos seus benefícios naturais também estimula a produção de neurónios. Mas não será suficiente. Toda esta actividade à volta do corpo terá que ser acompanhada por uma actividade a nível cognitivo.

Aprender Línguas ou tocar instrumentos musicais, ler livros de poesia, de divulgação científica ou biografias são alguns exemplos de algo que se pode fazer para estimular o cérebro, principalmente as áreas da memória, atenção, competências e raciocínio. Outra actividade sugerida pelo professor de neurologia na Universidade de Nova Iorque, Elkhonon Goldber, é a utilização de videojogos desenhados para esse efeito.

Um dos motivos tem a ver com a área dos lobos frontais, responsável pela capacidade de adaptação a novas situações, planeamento a longo prazo e auto-regulação de acções. Os jogos poderão estimular todas estas capacidades. Algo que podemos comprovar ao pegar num SimCity, onde todas estas capacidades são postas à prova.

Mas o autor de livros como "The Executive Brain" e "The Wisdom Paradox" reforça a ideia que também é de suma importância a criação de uma boa rede social, algo que alguns estudos têm vindo a apontar como uma excelente base para o reforço das nossas faculdades cognitivas. (Ver caixa Escolha Acertada)

Os romanos há mais de dois mil anos diziam «mente sã em corpo são». O mais curioso é que tinham razão e cada vez mais os jogos ajudam a comprovar este ditado popular latino...

Análise ao Wii fit na página 56

Jogos de sofá

O Verão também é altura de nos reclinarmos numa espreguiçadeira ou no sofá, porque não estimular a nossa mente durante esse tempo e fortalecer as nossas relações sociais em nome da nossa saúde mental?

Brain Training *(DS) e*
Brain Training 2 *(DS)*
Estes dois jogos foram concebidos com o apoio científico do reputado neurologista japonês Ryuta Kawshima.

Zack & Wiki: Quest For Barbaro's Treasure *(Wii)*
Este título da Capcom é um verdadeiro desafio ao cérebro graças aos seus puzzles de dificuldade crescente.

Buzz! The Mega Quiz *(PS2)*
Cerca de cinco mil perguntas estão disponíveis neste verdadeiro Trivia Pursuit interactivos, onde podem jogar até quatro jogadores.

Portal *(PC/X360/PS3)*
Humor negro, uma jogabilidade irrepreensível e puzzles do mais interactivo e complexo que se pode imaginar.

Wii Chess *(Wii)*
Este título, graças ao seu excelente motor de inteligência artificial, torna cada partida de xadrez um verdadeiro desafio para o jogador.

Sudoku For Kids *(DS)*
Um jogo português que adapta à consola portátil da Nintendo os famosos puzzles Sudoku para um público mais infantil.

SimCity 4 *(PC)*
Este título de gestão de cidades coloca o jogador no papel de um presidente da Câmara, por quem passam todas as decisões.

Série Civilization
(Todas as plataformas)
Uma série de jogos de estratégia em que o jogador assume a seu cargo todos os destinos de uma nação, a partir de uma singela cidade-estado.

Lost Odyssey *(Xbox 360)*
Uma personagem com mil anos percorre o mundo em busca da sua memória e o jogador tem que desenvolvê-la de modo a ganhar as batalhas.

The Elder Scrolls IV: Oblivion *(PC/X360/PS3)*
A liberdade de acção e todo a gestão de um inventário são factores importantes neste verdadeiro mundo de fantasia.

RAY GUN
EM BREVE, UM NOVO MYGAMES TV CHEGA A TUA CASA NA SIC RADICAL.
Fica atento e prepara-te para grandes novidades.
MyGames
INPUT
MODE
POWER

MOTORSTORM 2

ATRACÇÃO ÀS QUATRO RODAS

A Evolution Studios está a preparar uma nova versão de MotorStorm, desta feita numa paradisíaca ilha do Pacífico. A Hype! traz-vos imagens exclusivas e informações directamente dos autores. **FREDERICO TEIXEIRA**

Trailer no DVD

Eu sou 250 cavalos de coriiii iiii da!
«Agora é que a corrida estoirou, e os animais se lançam num esforço
Agora é que todos eles aplaudem, a violência em jogo
Agora é que eles picam os cavalos, violando todas as leis
Agora é que eles passam ao assalto e fazem-no por qualquer preço
Agora é que a vida passa num flash e o paraíso é além».
As made famous by UHF

MotorStorm, um jogo a caminho das quatro milhões de unidades vendidas, foi durante largos meses o principal argumento do catálogo da PlayStation 3. Tal como num **Burnout** em todo-o-terreno, o ano passado a Evolution mandou-nos para um deserto enlameado com o objectivo de atravessar a meta sem qualquer pudor pelo adversário. Sem amor, sem um pingo de carinho pela chapa, como pornografia sobre rodas. E nós, jogadores, chafurdámos na lama com o maior dos prazeres, a bater, a saltar e a acelerar a fundo para lá chegar primeiro, à meta.

Pouco após o lançamento do jogo no mercado, a Sony comprou a Evolution Studios e o seu estúdio satélite, a Big Big Games, autora da série **Pursuit Force**. Não tardou até que fosse anunciado um novo MotorStorm, pronto a descartar a poeira de Monument Valley por paisagens mais verdejantes como as de **Far Cry**, **Lost** ou **Test Drive: Unlimited**. Esta romaria dos jogos em direcção a ilhas tropicais não é um assunto que intimide o autor do projecto, Paul Rustchynsky, que em entrevista exclusiva à Hype! mostrou como a equipa olha para este tipo de cenários como uma terra de oportunidades em termos de detalhe e interactividade. «Toda a folhagem, água e outros elementos vão ter um impacto na velocidade, comportamento dos bólides e outros aspectos da jogabilidade. Vai ser uma visão fiel de um paraíso no Pacífico com base em vários terabytes de vídeo em alta definição e referências fotográficas».

Partida, largada... partido

Chamar paraíso aos elementos decorativos de um campeonato de destruição automóvel talvez seja esticar a corda. Afinal de contas, as palmeiras, arbustos e cabanas são apenas um obstáculo vistoso contra o qual vamos tentar esborrachar os adversários. E os pequenos lagos e riachos que vão marcar presença neste novo capítulo são uma forma eficaz de obrigar os condutores de pequenos veículos a procurar trajectos alternativos. Trata-se de uma nova moldura para conceitos que já estavam presentes em MotorStorm, algo que Paul reconhece com frontalidade. «Obviamente que queremos recuperar a mecânica base que funcionou tão bem em MotorStorm – veículos de múltiplas categorias com as diversas opções de percurso, bem embrulhadinhos numa brutal competição todo-o-terreno».

Com um portfólio que inclui cinco jogos da série **World Rally Championship** e o primeiro MotorStorm, a Evolution Studios já tem

AS SAUDADES QUE EU JÁ TINHA

ATV Simulator
Tinha um modo de jogo em ecrã dividido *ZX Spectrum, 1987*

MotorStorm
Saiu sem opção de jogar a dois em ecrã dividido *PlayStation 3, 2007*

Vai ter percursos na praia (1), na selva (2), nas montanhas (3) e junto a piscinas de lava (4).

DISCURSO DIRECTO: PAUL RUSTCHYNSKY

DESIGNER DE JOGOS DA EVOLUTION STUDIOS

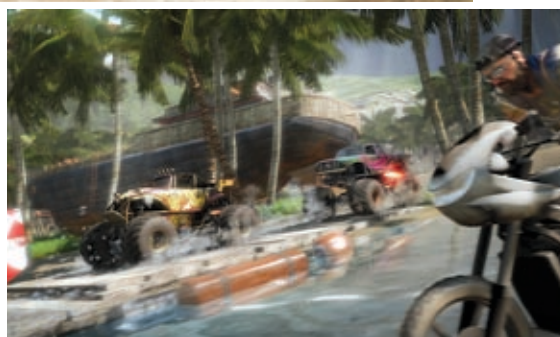
Hype!: A lama, o metal e a agressividade que caracterizam MotorStorm transpiravam influências do filme "The Road Warrior", tanto na jogabilidade como nos elementos gráficos. Quais são as fontes de inspiração para MotorStorm 2?

Paul Rustchynsky: Vamos buscar a nossa inspiração a tantas fontes – filmes, as nossas viagens de referência e coisas como os estonteantes documentários "Planet Earth" da BBC. Fazemos questão de ampliar ao máximo o nosso leque de referências para evitar criar jogos derivativos, que se copiam uns aos outros.

Com que podemos contar no que respeita a modos de jogo em ecrã dividido e online?

Podem contar com muito mais funcionalidades - nesta fase ainda estamos a trabalhar nesses modos de jogo mas eles foram bastante desejados e estamos a fazer o nosso melhor para entregar tudo o que as pessoas nos pediram. Criou-se um grande sentido de comunidade em torno de MotorStorm e estamos genuinamente encantados com isso, algo que vamos demonstrar prestando-lhe muito mais apoio.

O que mudou desde que a Sony comprou a Evolution Studios?

Depende de quem estamos a falar! Para o pessoal que "mete as mãos na massa", que trabalha diariamente na construção do jogo, está tudo praticamente igual: com uma lista porreira de tarefas para fazer de maneira a completar o MotorStorm 2. Contudo, o quadro sénior e aqueles que trabalham novos conceitos têm actuado ainda mais de perto com o pessoal da Sony, especialmente com a malta do estúdio de Liverpool. Têm sido bons tempos para eles, a conhecer novos colegas, a partilhar ideias e técnicas, e a colaborar em alguns conceitos inovadores. Ah, e agora temos direito a latas de bebidas muito baratas. Resulta!

experiência suficiente para perceber que é necessário trabalhar a geografia do terreno metro a metro. Pistas ainda maiores, nas quais os destroços ficam presentes volta após volta, são apenas os aspectos mais evidentes de um longo trabalho de afinação. É um esforço que envolve «ter uma descida de aterragem após um salto», «evitar lombas antes de rampas» ou «deixar o terreno sempre mais suave do que se julga ser necessário», como os autores manifestam no blog da empresa. É esta atenção ao detalhe que vai minimizar a frustração dos jogadores, dando-lhes a sensação libertadora de saltar dezenas de metros acima das copas das árvores para aterrar na perfeição.

América embrutecida

Molotov Stuuka, Beelzebuggy Arabid, Castro Robusto e Wasabi Wildcat são os nomes de alguns dos protagonistas de MotorStorm. São veículos, naturalmente. Jipes, carros, motas, buggys, camiões, um rol de maquinaria que prima pelo músculo ou pela capacidade de fugir dele. Para MotorStorm 2 este leque de veículos está a receber mais polígonos, novos modelos e, mais importante, uma nova classe: os Monster Trucks.

Um português olha para o parágrafo passado e pensa: «e então? Agora vai haver carros com rodas gigantes que conseguem passar por cima de outros bólides. Grande coisa!». Mas se tivermos em conta que grande parte da popularidade de MotorStorm surgiu junto de uma audiência norte-americana - o que não é de estranhar uma vez que esta é uma nação dada a variantes mais físicas de velhos desportos europeus - é fácil perceber porque é que a Evolution Studios está entusiasmada com o novo "hardware".

O leque de veículos inicial vai ser amplo, contudo os fãs de MotorStorm sabem que a equipa não vai ficar de braços cruzados após o lançamento do jogo – desde que o título original saiu já recebeu novos modos, pistas, carros, uma lista de amigos e até novos temas musicais para dar mais emoção às corridas. É com base neste historial de novos conteúdos online que Paul é peremptório em afirmar que, a longo prazo, «é garantido que os jogadores podem contar com mais veículos, pistas novas em folha e mais conteúdo temático, assim como algumas grandes surpresas».

Cilindrada ou cilindrado?

Um dos aspectos mais criticados em MotorStorm foi a ausência de um modo de jogo em ecrã dividido – o título permitia jogar contra 11 adversários online, mas não facultava a opção de partilhar a experiência a dois na mesma consola. Durante a última edição da Game Developers Conference, o então presidente da Sony Worldwide Studios, Phil Harrison, deixou "escapar" à BBC News que MotorStorm 2 ia suportar até quatro jogadores em ecrã dividido. Paul Rustchynsky não entra em pormenores sobre este tópico, mas outros membros da equipa já atestaram as declarações de Harrison, avançando ainda que o limite de jogadores nas partidas online foi ampliado.

Independentemente dos modos de jogo que vão fazer parte da versão final, o importante é que a Evolution soube criar uma boa relação com a comunidade ao longo do último ano e está a trabalhar afincadamente para tentar incluir as principais ideias apresentadas pelos fãs (ver caixa "Discurso directo: Paul Rustchynsky"). O resultado deve chegar ao mercado no final de Novembro, a tempo da quadra natalícia, para que possamos alternar os choques em cadeia com umas rabanadas, deixando os comandos da PlayStation 3 bem engordurados.

É ESPECTACULAR, É ESPETACULAR, ERA ESPETACULAR

Um dos episódios mais polémicos em torno da série MotorStorm tem sido o recurso a vídeos criados com uma tecnologia superior à que vai figurar na versão final do jogo, como forma de ilustrar a experiência. Temos um desses no DVD deste mês, um vídeo catita sobre MotorStorm 2, cheio de dinâmica e de gore mecânico. Depois de alguns problemas no passado com vídeos desta natureza – ao ponto de alimentar uma onda de cepticismo em relação às capacidades tecnológicas da PlayStation 3 – é curioso que a Evolution tenha tido um comportamento reincidente. Um dos designers do jogo, Hal Sandback, minimiza a questão da seguinte forma: «fazemos estes vídeos sobretudo para nós, para termos um alvo de ambição na ausência de outras referências. Da última vez ficámos pertíssimo e o pouco que perderam em aspecto visual ganharam em interactividade».

CURTO CIRCUITO
Inscreve-te
até
16 de Maio!
?
mais informações em
www.curtocircuito.pt/cccasting
Uma produção sigma 3 para a SIC RADICAL
Patrocinador oficial optimus
www.curtocircuito.pt

>> LANÇAMENTOS

TESTES DO MÊS

Os jogos testados nesta edição

Jogo	Nota
NO MORE HEROES	9
PERSONA 3	9
WII FIT	9
SAM & MAX: WHAT'S NEW BELZEBUB?	8
BOMBERMAN LAND (PSP)	7
FINAL FANTASY 12: REVENANT WINGS	7
FLATOUT: HEAD ON	7
FOOTBALL MANAGER 2008 (X360)	7
GRAN TURISMO 5: PROLOGUE	7
CODED ARMS: CONTAGION	6
FRONTLINES: FUEL OF WAR	6
HARVEST MOON: MAGICAL MELODY	6
RAINBOW SIX: VEGAS 2	6
STAR TREK: CONQUEST	6
VIKING: BATTLE FOR ASGARD	6
BOMBERMAN LAND (WII)	5
DARK SECTOR	5
HOUSE OF THE DEAD 2 / 3	5
IRIDIUM RUNNERS	5
GODZILLA UNLEASHED	4
BLACKSITE (PS3)	3
NEED FOR SPEED: PRO STREET (PSP)	3
TURNING POINT: FALL OF LIBERTY	2

FORA DE JOGO

Os jogos mais desejados são sempre os que acabam adiados

Alone In The Dark (PS3) OUTONO
Battlefield: Bad Company (X360/PS3) 27 de Junho
Brothers In Arms: Hell's Highway (PC/X360/PS3) Agosto
Chronicles Of Spellborn (PC) OUTONO
Demigod (PC) 2009
Mass Effect (PC) 6 de Junho
Opoona (Wii) 25 de Julho
Soul Calibur 4 (X360/PS3) 31 de Julho

A HYPE! RECOMENDA

PC

MODERNO
Sam & Max: What's New Belzebub?

Este capítulo fecha com chave de ouro a segunda temporada da tresloucada dupla de detectives, que mantem viva a chama dos jogos episódicos.

ALTERNATIVA
Sins Of A Solar Empire

Exploração, colonização e batalhas galácticas nunca foram tão desafiantes, seja online ou contra o computador.

CLÁSSICO
Grim Fandango

Uma das melhores aventuras editadas pela LucasArts, com um estilo gráfico, atmosfera e uma criatividade invejáveis. Obra-prima.

PLAYSTATION 3

MODERNO
Gran Turismo 5: Prologue

Um aperitivo para a experiência completa que só chegará à PS3 em 2009. Tecnicamente irrepreensível mas falta-lhe alma de campeão.

ALTERNATIVA
God Of War 2

O último grande clássico da PS2. Kratos desce do Olimpo para mais uma jornada repleta de combates sangrentos e uma mão-cheia de puzzles e paisagens verdadeiramente inesquecíveis.

CLÁSSICO
Resistance: Fall Of Man

Não suscita gritos histéricos nem repelões de cabelo, embora encerre pontos interessantes que o tornam único. Um bom jogo de acção.

PLAYSTATION 2

MODERNO
Persona 3

A mistura de elementos de jogo de *role play* japoneses com uma simulação básica de relações sociais resulta numa surpreendente e apaixonante viagem.

ALTERNATIVA
Guitar Hero 3

Guitar Hero possui modos de jogo para todos os gostos e uma banda sonora de luxo que atravessa várias gerações do rock.

CLÁSSICO
Rez

Uma verdadeira experiência sinestésica imperdível para os possuidores de uma PlayStation 2.

XBOX 360

MODERNO
Devil May Cry 4

Um jogo *over the top* que faz qualquer um sentir-se como um verdadeiro super-herói.

ALTERNATIVA
Lost Odyssey

Um jogo de aventura épico feito à medida da geração Final Fantasy que já chegou à idade adulta.

CLÁSSICO
Dead Or Alive 4

Sequela onde os combates foram refinados, a componente online está mais sólida e o grafismo é fabuloso.

WII

MODERNO
No More Heroes

As melhores lutas de sabre de luz a que um Star Wars poderia aspirar já existem. Estão aqui, neste jogo onde ser o assassino número 1 é uma viagem pela cultura pop das últimas décadas.

ALTERNATIVA
Wii Fit

Para lá das previsíveis e acesas discussões sobre se é um jogo ou não, Wii Fit cumpre na perfeição o seu propósito: incentivar ao exercício, divertindo.

CLÁSSICO
The Legend Of Zelda: Twilight Princess

Uma aventura de proporções épicas com jogabilidade old school e uma encantadora direcção artística. A Wii agradece.

PSP

MODERNO
God Of War: Chains Of Olympus

Chains Of Olympus seria um passo ao lado se fosse editado na PS2 mas no campo dos jogos portáteis trata-se de uma autêntica dádiva dos deuses.

ALTERNATIVA
Patapon

Acção, música, estratégia e animação compõem a partitura deste jogo mágico, um dos mais originais e cativantes a tocar numa PSP.

CLÁSSICO
Grand Thef Auto: Liberty City Stories

Uma história complexa, cheia de acção, armas e carro, com modos múltiplos jogadores para desanuviar. Imoralmente viciante.

DS

MODERNO
Sega Superstars Tennis

Um excelente jogo arcada fácil de aprender, difícil de superar, mas extremamente divertido. Um bom passatempo para partilhar com os amigos.

ALTERNATIVA
Geometry Wars: Galaxies

Há algo de mágico nesta fórmula, uma interminável sucessão de tiroteios e fintas à morte embrulhada em imagens psicadélicas e música trance.

CLÁSSICO
Meteos

Puzzles divertidos e altamente viciantes, excelentes para se esquecer as filas de espera e a morosidade dos transportes públicos.

LANÇAMENTOS DE MAIO

PC

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES Ecofilmes
CAMPUS: VIDA UNIVERSITÁRIA Ecofilmes
CASPER: EXPRESSO DO CONHECIMENTO Ecofilmes
COFFEE BREAK 2 Infocapital
DROP! (ANNIVERSARY EDITION) Ecofilmes
EVA CASH Infocapital
FASHION & STYLING FACTORY Ecofilmes
FIFA MANAGER 08 (CLASSIC) EA Portugal
GREAT INVASIONS Infocapital
HOTEL GIANT Infocapital
INDUSTRY GIANT 2 (GOLD) Infocapital
IRON MAN Ecofilmes
LINEAGE 2: THE CHAOTIC THRONE: KAMAEL (PACK) Infocapital
MONSTER JAM 2008 Ecofilmes
NHL 08 (CLASSIC) EA Portugal
PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (CLASSICS) Ecofilmes
TRAFFIC GIANT (GOLD) Infocapital
TRANSPORT GIANT (GOLD) Infocapital

XBOX 360

GRAND THEFT AUTO 4 Infocapital
GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2 (GOTY) Ecofilmes
IRON MAN Ecofilmes
PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (CLASSICS) Ecofilmes
MONSTER JAM 2008 Ecofilmes

PS3

CALL OF DUTY 4 (GOTY) Ecofilmes
FERRARI CHALLENGE Ecofilmes
HAZE Ecofilmes
IRON MAN Ecofilmes

Wii

BATTLE OF THE BANDS Ecofilmes
BOOM BLOX EA Portugal
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD Ecofilmes
DEATH JUNIOR Ecofilmes
DRAGON QUEST SWORDS Ecofilmes
FERRARI CHALLENGE Ecofilmes
HANNAH MONTANA: SPOTLIGHT WORLD TOUR Atari Ibérica
IRON MAN Ecofilmes
MONSTER JAM 2008 Ecofilmes
PET HOTEL Ecofilmes
POOL PARTY Infocapital
WACKY RACES Ecofilmes

PS2

BOB CONSTRUTOR: FESTIVAL DO DIVERTIMENTO Ecofilmes
IRON MAN Ecofilmes
KUON Infocapital
LET'S RIDE Ecofilmes
MONSTER JAM 2008 Ecofilmes
O CAVALO D'ÁGUA (THE WATER HORSE) Ecofilmes
OS SIMS 2: NÁUFRAGOS (PLATINUM) EA Portugal
PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (PLATINUM) Ecofilmes
REAL PLAY GOLF Infocapital
REAL PLAY POOL Infocapital
REAL PLAY PUZZLESPHERE Infocapital
REAL PLAY RACING Infocapital
SEA MONSTERS (NAT GEO) Virgin Play

PSP

EVERYBODY'S GOLF 2 Sony CE Portugal
FIFA 08 (PLATINUM) EA Portugal
IRON MAN Ecofilmes
OS SIMS 2 NÁUFRAGOS (PLATINUM) EA Portugal
SUPER HIND Virgin Play

DS

BARNYARD BLAST Ecofilmes
ECOLIS SAVE THE FOREST Virgin Play
FERRARI CHALLENGE Ecofilmes
HANNAH MONTANA: MUSIC JAM Atari Ibérica
HIGH SCHOOL MUSICAL: WORK THIS OUT! Atari Ibérica
IRON MAN Ecofilmes
LOONEY TUNES Ecofilmes
MONSTER JAM 2008 Ecofilmes
PET SHOP Ecofilmes
UNDERCOVER Ecofilmes
MR. BEAN Ecofilmes
MY RIDING STABLE Ecofilmes
POSTMAN PAT (O CARTEIRO PAULO) Ecofilmes
THE WORLD ENDS WITH YOU Ecofilmes

TESTE

WII FIT
HAPPY FEET

De objecto de consulta obsessiva mas detestada por senhoras e senhores preocupados com a linha, a balança vai passar a ser a melhor amiga de quem procura a elegância: uma balança que se liga à televisão. **NELSON CALVINHO**

Leiam o especial "Jogos e o corpo" na pág. 40

Uma balança que não se limita a indicar-nos o peso: na verdade, ajuda-nos a reduzi-lo! Haverá balança mais amiga que esse periférico genial chamado Wii Balance Board? Uma plataforma sem fios, sensível ao toque, que mede o peso do utilizador e detecta o seu movimento graças a quatro sensores que sentem a pressão para os lados, frente e trás: eis o segredo do sucesso de um jogo – será mesmo um jogo? – que, entre lançamentos de títulos *hardcore* como **Grand Theft Auto 4**, **Metal Gear Solid 4** e **Gran Turismo 5: Prologue**, pode bem vir a tornar-se um, ou o grande fenómeno dos próximos tempos, transformando a sala de estar num ginásio e a televisão não numa fonte de apatia mas num incentivo ao exercício físico.

É esse o objectivo enunciado pelo autor do conceito, Shigeru Miyamoto, responsável, como designer ou produtor, por alguns dos maiores clássicos de sempre, desde **Super Mario** a **Zelda** até **Animal Crossing** ou **Nintendogs**. O conceito de diversão em família é caro a Miyamoto e tornou-se a pedra de toque de todo o projecto Wii. Sem dúvida que para muita gente – especialmente para quem não aprecia o ambiente de balneários de ginásio ou quem tem pudor em exibir o corpo em público – será aliciante a perspectiva de poder investir na sua forma física no conforto do lar. Sozinho é uma possibilidade, mas Miyamoto antevê famílias inteiras usando o Wii Balance Board para medir resultados em conjunto, disputar objectivos com familiares com as quais nos sentimos mais confortáveis, incentivando e motivando os outros pelos progressos ou penalizando-os pela falta de empenho – de uma forma divertida e positiva.

Para os casos mais problemáticos, a Nintendo teve o bom senso de introduzir uma *password* que protege a informação relacionada com os dados de cada um, essencial para quem tem problemas em revelar esses dados a terceiros.

Cabeças jovens em corpos velhos

Tudo começa com um diagnóstico da forma física. O Wii Balance Board mede o peso e, com base nessa informação, na idade e na altura do utilizador, calcula o Índice de Massa Corporal (IMC – ver caixa). O centro de gravidade e ponto de equilíbrio são outros dados calculados pela balança e são particularmente importantes para treinos na área do equilíbrio ou do ioga, por exemplo. O equilíbrio é fundamental em Wii Fit.

Tendo por base estes resultados, o programa traça uma "radiografia" - a Idade Wii Fit, conceito semelhante ao de **Brain Training**, é uma pontuação dada pelo software e que em forma de metáfora avalia o desempenho dos utilizadores nos testes físicos, comparando a idade do utilizador com aquela que "parece ter". Por exemplo, um utilizador de 20 anos com uma Idade Wii Fit de 70 anos terá muito trabalho pela frente.

Com esta informação nas mãos traçamos objectivos, conforme vários cenários à disposição: podemos necessitar de ganhar massa muscular, perder alguns quilos a mais ou simplesmente manter o peso, mas ter um problema de postura e equilíbrio. Em conjunto com o utilizador, o Wii Fit estabelece um programa que assenta em vários tipos de treino (ver caixa "Quarteto Fiitástico") e metas. Por exemplo, reduzir 'x' quilos em 'y' semanas ou meses. O programa faz contas aos quilos que se pretendem perder (ou ganhar) e divide-os pelas semanas ou meses definidos pelo utilizador. Desta forma, passa a ter uma noção mais realista do que se propõe alcançar: perder um quilo por cada 15 dias pode ser mais fazível do que perder 20 quilos no mesmo período de tempo. O plano é, naturalmente, negociável.

O melhor é que, mesmo tendo prestações fracas nos treinos, o utilizador é recompensado pelo tempo investido em exercícios – tempo esse contabilizado no mealheiro "Piggy Bank". O que conta é o esforço.

A escolha de um *personal trainer* (PT), masculino ou feminino conforme as preferências, é o passo final antes de passar à acção. A figura do PT é essencial. Embora o jogador tenha de escolher um perfil Mii para participar no jogo, é a personagem do PT quem lhe surge a explicar detalhadamente os exercícios, quer em forma de tutorial quer repetindo à sua frente (na televisão, evidentemente) os movimentos, para garantir maior eficácia na sua execução, evitando pelo caminho lesões aborrecidas. Fazer um bom aquecimento antes do treino é importante.

Exercício sem fronteiras

Mas, afinal, do que estamos a estamos a falar quando falamos de Wii Fit? Há de tudo. Exercícios "realistas" como flexões, *lunges* ou abdominais, que puxam pela capacidade muscular e aeróbia do utilizador. Há exercícios de ioga que afinam a postura, o equilíbrio e a respiração (o software não só mostra como respirar como marca os tempos de respiração). Há aulas de *step* que nos metem a subir e a descer a balança ao som do ritmo da música. Há *jogging*, que permite a participação de dois utilizadores porque dispensa a balança: os corredores metem o Wii Remote no bolso e o agitar das pernas e das nádegas registam o ritmo da passada, marcada por outros Miis, companheiros de corrida, que surgem no ecrã. Há provas de equilíbrio numa corda, provas de ski que obrigam o utilizador a contorcer o corpo para evitar obstáculos. Dá para dançar o *hula hoop*, meneando a anca para aguentar o peso de argolas gigantes. Ou tentar cabecear bolas de futebol. São 40 exercícios, uns mais sérios, outros mais divertidos, quase todos extraordinários. Cada prestação é classificada com adjectivos e pontuação (tanto pode ser um desanimador "Desequilibrado" ou "Amador" como motivadores "Lenda dos Músculos" ou "Mestre em Ioga") que são registados num gráfico de progressão física e num *ranking* de recordes.

Wii Fit é um jogo? É, porque os factores divertimento e competição (se não contra outras personagens, então contra os objectivos estabelecidos pelo utilizador) estão sempre presentes. Conseguir chegar ao topo do *ranking* é o mesmo que passar de nível num jogo de acção ou obter a melhor pontuação num jogo de desporto. Conseguir atingir aquele número impossível de flexões é como derrotar um *boss*.

Já se prevê que muita gente meterá Wii Fit ao nível de um vídeo de *fitness* de Jane Fonda. Mas ao contrário dos famosos vídeos da antiga Barbarella, ou de outras celebridades de corpos perfeitos, Wii Fit sabe se estamos a fazer exercício e se o fazemos bem. Graças aos sensores do Balance Board, consegue perceber se uma das pernas está a soçobrar num exercício de aeróbica (recomendando imediatamente que se exercite mais aquela perna) ou se perdemos completamente o equilíbrio. E "batotas", como um utilizador diferente entrar a meio do exercício, são identificadas na hora, graças ao diferente peso registado na balança.

Credível, com cuidado

Talvez seja importante para esta análise informar que o autor desta prosa tem alguma experiência como membro de uma conhecida cadeia de ginásios nacional e o apoio de um PT (embora possa não parecer...). Sei, por isso, quais são os meus pontos fortes e fracos, e o melhor elogio que me permito oferecer a Wii Fit é confessar que reconheceu muitos deles.

Apesar de Miyamoto ter desenvolvido Wii Fit com a colaboração de uma popular e certificada organização de *fitness* nos Estados Unidos, a NETA (National Exercise & Trainers Association), a Nintendo foi muito cuidadosa ao emitir um comunicado onde manifesta não pretender «fazer qualquer afirmação ou associação do Wii Fit a questões de saúde», reforçando que o seu objectivo «é encorajar os utilizadores a serem fisicamente mais activos». Mas deixando no ar a hipótese de que, não garantindo corpos perfeitos até ao Verão, «alguns jogos/exercícios envolvem movimentos físicos enérgicos e dinâmicos. Como em qualquer actividade física, estes exercícios podem resultar no queimar de calorias». Por outras palavras, Wii Fit não é um substituto do desporto convencional ou de ginásios certificados (por isso também não leva a nota máxima), mas alguma coisa se há-de ganhar (ou perder, no caso de se pensar em gordura). E, quem sabe, até pode estar aqui o empurrão que algumas pessoas necessitavam para levar mais a sério a prática do exercício físico fora de casa. Agora que venha de lá o Wii Jacuzzi e o Wii Banho Turco.

NA NET

Sites Relacionados:
www.nintendo.com/wiifit/en/

Truques e Dicas:
N.D.

A Nintendo antevê famílias inteiras usando o Wii Balance Board para medir resultados em conjunto, disputar objectivos com familiares com as quais nos sentimos mais confortáveis.

O QUE É O IMC?

O IMC (Índice de Massa Corporal) é uma medida universal muito usada pelo pessoal médico e profissionais de fitness. O IMC é utilizado como medida no software Wii Fit como sendo um reconhecido indicador do peso correcto/saudável e a única medida genérica disponível para este efeito. É uma medida da massa corporal calculada pelo rácio do peso pela altura tanto nos homens como nas mulheres, e apresenta escalas de objectivos para manter um corpo saudável baseado no peso e altura de cada indivíduo em vez de um peso e altura específicos.
Fonte: Nintendo

Miyamoto prevê produzir pequenos jogos que tirem partido do Wii Balance Board, provavelmente distribuídos no serviço online da consola. Um jogo de Snowboard é uma das possibilidades.

As contas que o jogo fez

+
–
=
QUARTETO FIITÁSTICO

São mais de 40 as actividades físicas propostas pelo Wii Fit, divididas em quatro áreas de treino. São elas:

Aeróbica: exercícios que ajudam a queimar gordura e a aumentar a resistência aeróbia, como por exemplo o *jogging*.
Tonificação Muscular: exercícios que ajudam a queimar calorias, e também a tonificar os músculos, como por exemplo as flexões.
Ioga: exercícios que ajudam a tonificar o corpo, a corrigir a postura e a relaxar.
Jogos de Equilíbrio: jogos que ajudam o utilizador a controlar o seu equilíbrio, como por exemplo o Ski Slalom.

Um personal trainer explica detalhadamente os exercícios, quer em forma de tutorial quer repetindo à sua frente (na televisão, evidentemente) os movimentos, para garantir maior eficácia na sua execução, evitando pelo caminho lesões aborrecidas.

9|10

WII FIT

PARA LÁ DAS PREVISÍVEIS E ACESAS DISCUSSÕES SOBRE SE É UM JOGO OU NÃO, WII FIT CUMPRE NA PERFEIÇÃO O SEU PROPÓSITO: INCENTIVAR AO EXERCÍCIO, DIVERTINDO.

SISTEMA: WII AUTOR: NINTENDO
EDITORA: NINTENDO DISTRIBUIDORA: CONCENTRA

O Wii Balance Board só aguenta pessoas com peso até 150kg. Custa 95 euros.

Só um Wii Balance Board pode ser usado por cada Wii Fit, mas os utilizadores podem jogar à vez para que muita gente jogue durante uma só sessão.

PASSIVO AGRESSIVO

Hayden é um tipo porreiro. A sério, ele não quer fazer mal a ninguém, tanto que, logo nos primeiros instantes da aventura, ele até tenta desistir da missão de que está incumbido. Sim, meteu friamente uma bala na cabeça de um colega de trabalho – a meio de uma conversa –, mas isso são águas passadas. Pronto, ok, os pobres zombies não mereciam levar os bracinhos partidos, a cabeça pontapeada e os membros decepados, mas isso só aconteceu porque ninguém quer ser amigo dele. Quem não arrisca são os australianos e os alemães que se recusam a receber Hayden por lá. As suas lojas não irão receber Dark Sector.

5|10

DARK SECTOR

COM UMA JOGABILIDADE SÓLIDA E MODERADAMENTE DIVERTIDA, DARK SECTOR PECA POR NÃO TER CORAGEM DE SER IRREVERENTE. O RESULTADO É UMA JORNADA LINEAR E SEM SURPRESAS.

SISTEMA: X360/PS3 *AUTOR:* DIGITAL EXTREMES
EDITORA: D3 PUBLISHING *DISTRIBUIDORA:* VIRGIN PLAY PORTUGAL

TESTE

DARK SECTOR
GUERRA QUASE FRIA

Há um estranho vírus a contaminar pessoas numa parte esquecida da antiga União Soviética. Dark Sector convida-nos a ir até lá apurar o que se passa. Será que vale a viagem? **GONÇALO BRITO**

É difícil mostrar algum entusiasmo após jogar Dark Sector. Não que o jogo seja mau. Simplesmente é daquele tipo de obras que não aquece nem arrefece, onde se progride quase sem sobressaltos, com o cérebro a funcionar a meio-gás. Sim, jogar Dark Sector não é muito diferente de ver um daqueles filmes domingueiros onde cães jogam basquetebol com humanos e toda a gente acha isso normal, incluindo nós – fragilizados pelo copito a mais da noite anterior. Provavelmente porque o lançamento foi adiado durante tanto tempo que algures pelo caminho os autores perderam a objectividade e se esqueceram da história que queriam contar.
Afinal, este é um título que em 2004 era completamente diferente. A sua acção decorria no espaço sideral e o protagonista, Hayden Tenno, vestia um fato que lhe conferia poderes sobre-humanos. O Dark Sector que nos chega hoje propõe conspirações à moda da Guerra Fria e leva-nos até uma província ficcional da antiga União Soviética. E a única coisa que o agente especial Hayden ainda possui de especial é a doença Insensibilidade Congénita à Dor, que não lhe permite sentir qualquer tipo de dor física.
Hayden é contratado pela CIA para assassinar um desgraçado qualquer aparentemente responsável pelo surto de um vírus que está a transformar as pessoas em mutantes patetas (vulgo, ***zombies***). Os acontecimentos dão uma previsível reviravolta e Hayden acaba também ele contaminado. Isso quer dizer que vamos jogar na pele de um ***zombie***?, perguntam alguns de vós com um ténue sorriso de esperança escarrapachado na cara. Não. O processo de contaminação do vírus é tão doloroso que as suas vítimas enlouquecem – daí o comportamento ***zombie***. Hayden é insensível à dor e por isso, para além de um grave problema de pele, a única alteração nele verificada é a aquisição de poderes especiais (afinal o tal fato espacial sempre foi aproveitado). Uma das mãos do herói transforma-se numa espécie de bumerangue de metal com três lâminas baptizado de Glaive, usado para decepar inimigos, trazer até si armas abandonadas no asfalto, mas também para resolver pequenos puzzles que envolvem embeber a arma em fogo, em electricidade ou noutro elemento qualquer, e assim abrir portas ou derrotar inimigos específicos (qualquer semelhança com **Zelda: Phantom Hourglass** poderá ser pura coincidência). A partir de dada altura é possível controlar o bumerangue da morte em câmara lenta, enquanto este se encontra em pleno voo, e direcciona-lo a um botão que abre uma porta ou à goela dos inimigos. A Glaive é a base de toda a acção de Dark Sector, o que não é necessariamente positivo.

NA NET

Sites Relacionados:
www.darksector.com

Truques e Dicas
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/932312.html

Fotografia e fotocópias

Dark Sector é especialmente cativante pela sua excelente direcção artística. Sempre que um ambiente muda, as cores no ecrã acompanham o estado de espírito que se pretende retratar. No início da aventura a imagem é composta essencialmente por cinzentos, como que a indicar a ambiguidade moral sentida e revelada na altura por Hayden. Já nos momentos que se seguem à mutação do herói, o ecrã exibe uma variada paleta de cores garridas e desfocadas, reflexo do estado mórbido e alucinado de Hayden. Nos escuros esgotos infestados por ***zombies*** – ou humanos contaminados – , existe uma predominância de verdes, cor normalmente associada à radioactividade nefasta.
A jogabilidade também está bem conseguida, ainda que os adversários – ***zombies*** e soldados humanos – se comportem ocasionalmente como uns palermas, despejando carregadores inteiros em paredes ou expondo-se em campo aberto às dores que o jogador lhes quiser infligir. Para além de dar gozo usar as armas de fogo e o Glaive, o jogador pode também esmurrar os inimigos e aplicar um ***finishing move***, que envolve partir espinhas dorsais.
O grande calcanhar de Aquiles de Dark Sector é a forma como está projectado em termos de design de jogo. Os eventos da aventura são uma colecção de chavões mal aplicados. Sabemos quais as portas que vão abrir, quais as escadas que vão cair para que não possamos voltar atrás, ou quando é que a luz se vai apagar e vamos ser rodeados de ***zombies***. Bolas, nem do famoso sprint ao longo de um corredor com janelas, através das quais um helicóptero nos tenta dizimar, somos poupados. Está cá tudo. E é tudo muito previsível. Mesmo quando ***bosses***, colossos mutados, nos perseguem e nos atiram com pedaços do cenário. Falta irreverência, falta atrevimento e acima de tudo falta à Digital Extremes fazer jus ao seu nome e aprender que existem formas muito mais subtis e eficazes de provocar e de encantar para lá da clássica fórmula que vive de portentosos gráficos e de violência gratuita.

As contas que o jogo fez

Gears Of War

×

Resident Evil 4

–

Irreverência

=

Dark Sector

TESTE

GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

VOLTA DE QUALI FICAÇÃO

Não é uma *demo*, não é um jogo completo, é uma luxuosa sessão de treinos para o Grande Prémio que se realizará em 2009. Vai uma voltinha?
JORGE VIEIRA

Especial Gran Turismo 5: Prologue no DVD

FICHA TÉCNICA GT5: PROLOGUE	
Número de fabricantes	30
Carro mais caro	Ferrari F2007
Potência máxima	Ferrari 599 '06
Binário máximo	Dodge Viper SRT10 Copue '06
Carro mais pesado	Mercedes-Benz SL 55 AMG '02
Extras	Corridas online; câmara no cockpit; Gran Turismo TV

Gran Turismo 5: Prologue é uma espécie de *one night stand* com a mulher dos nossos sonhos: a experiência é formidável mas, quando o sol espreita de manhã pela janela, já estamos sozinhos na cama.
Kazunori Yamauchi, o presidente da Polyphony Digital e autor da série **Gran Turismo**, é um homem obcecado por automóveis. De facto, este japonês é um autêntico Casanova das quatro rodas, um amante de carros belos, rápidos e confortáveis. Cada bólide é recriado em Gran Turismo como se fosse uma obra de arte, tal e qual como se estivéssemos na presença de um artista plástico que esculpe as formas de um corpo feminino numa peça de barro. Os automóveis de GT5: Prologue assentam em 200 mil polígonos para não se notar qualquer imperfeição nesta chegada ao mundo da alta definição. Para terem uma ideia, é cerca de 50 vezes mais do que o número de polígonos utilizados em **Gran Turismo 4**.
Não é por isso de se estranhar que Gran Turismo seja uma espécie de retiro espiritual para os fãs do mundo automobilístico. O menu de GT5: Prologue enquadra o carro do jogador em cenários paradísiacos como uma casa de campo japonesa ou um lindíssimo jardim nos arredores do circuito de Nurburgring. O jogo inclui ainda um canal televisivo – o Gran Turismo TV – onde se podem visionar reportagens relacionadas com a produção da obra e eventos internacionais, estando já na calha a emissão de episódios da série "Top Gear" produzida pela BBC. Tudo respira paixão. É esta extrema atenção pelo detalhe que fez com que a Nissan convidasse a Polyphony Digital a trabalhar no planeamento e design do computador de bordo do GT-R, um dos novos modelos da construtora nipónica. O aprendiz virou mestre em pouco mais de dez anos.

Queimar borracha

Existem várias novidades em GT5: Prologue face aos capítulos anteriores. Corridas com 16 pilotos em pista é uma delas e, felizmente, a equipa de Kazunori Yamauchi melhorou a inteligência dos veículos controlados pela consola, tornando-os mais agressivos e alertas às peripécias que acontecem na estrada.
A opção Eventos propõe ao jogador a participação em três torneios com trinta corridas (dez por cada evento) que vão ficando disponíveis à medida que se ganha dinheiro para adquirir automóveis cada vez mais potentes. Finalizado este modo de jogo (ficar no pódio em cada etapa é condição *sine qua non* para terminar a campanha), é desbloqueado um novo rol de competições – dez corridas da classe S – que testam a perícia do jogador nos limites, bem como uma opção de Afinações Rápidas que permite perder horas a fio na garagem a ajustar a mecânica do veículo. Esta ideia de obrigar os jogadores a terminar a campanha solitária para configurar os bólides a seu bel-prazer é uma faca de dois gumes: por um lado motiva a explorar todos os recantos do jogo; por outro condiciona a experiência completa à maior ou menor destreza dos jogadores ao volante.
Convidar um amigo para uns despiques com o ecrã dividido, disputar contra-relógios e participar em competições de derrapagens são algumas das provas que compõem a ementa de GT5: Prologue. O Drift é um desafio complexo para os novatos na matéria, visto que exige um conhecimento apurado das características dos veículos e do traçado das pistas para realizar piques de aceleração que culminam em vistosas derrapagens. Dominar o carro numa curva a alta velocidade sem que este entre em sobreviragem é uma arte que não está ao alcance de todos.
Quem tem a sua PlayStation 3 ligada à Internet pode ainda desfrutar de uma vertente online que permite participar em corridas contra pilotos de carne e osso, bem como registar recordes nas tabelas mundiais que exibem os melhores tempos obtidos pelos jogadores em cada pista, devidamente segmentados por viatura e nível de dificuldade.

NA NET

Sites Relacionados:

- www.granturismoworld.com
- www.gran-turismo.com/en/gt5p
- www.gran-turismo.com/support/pt

Truques e Dicas:

- www.gamefaqs.com/console/ps3/code/942026.html
- http://guides.ign.com/guides/949777

As contas que o jogo fez

Gran Turismo 4 + Online – Variedade de opções = Gran Turismo 5: Prologue

Obras em curso

Correr online em Gran Turismo é um velho sonho da comunidade de fãs mas o trabalho da Polyphony Digital nesta área ainda está muitos furos abaixo do que é exigível a um jogo deste calibre. Existem uma série de competições pré-definidas para disputar mas não é possível criar provas com regras definidas pelos jogadores ou sequer convidar os amigos para uma corrida privada. O sistema de penalizações que coloca os prevaricadores em marcha lenta caso atalhem caminho ou abalroem um adversário funciona relativamente bem; contudo esperamos ver em Gran Turismo 5 um controlo mais apertado sobre a agressividade dos condutores. Um pequeno toque de lado pode ter consequências bem mais dramáticas do que uma batidela em cheio na traseira mas GT5: Prologue revela ainda dificuldades a distinguir o trigo do joio.
Menos compreensível, menos aceitável até, são certas lacunas que pensávamos estar eliminadas de vez desta nova geração de videojogos. A ausência de danos nas viaturas é o maior pecado de todos, não só porque torna a experiência menos imersiva (e num simulador tão realista como este, este é um daqueles erros de palmatória) mas também porque permite aos jogadores menos escrupulosos fazer facilmente batota contra os carros pilotados pela consola.
As pistas sempre solarengas são um regalo para os olhos mas conduzir à chuva ou sob um nevão acrescentaria uma nova dimensão à experiência de jogo. Trocar de carro sem a visita forçada à Garagem no menu também seria um pormenor agradável. E nem sequer vamos bater muito na tecla da escassez e falta de originalidade das provas para o piloto solitário, uma vez que as corridas e os *rankings* online acabam por compensar essa sensação de vazio. Mesmo assim, 40 euros parece-nos um pouco exagerado para o que se oferece aqui, especialmente quando usamos como termo comparativo outros jogos de corridas da PS3 que já se encontram à venda pelo mesmo preço.

Os automóveis de GT5: Prologue assentam em 200 mil polígonos para não se notar qualquer imperfeição nesta chegada ao mundo da alta definição. É cerca de 50 vezes mais do que o número de polígonos utilizados em Gran Turismo 4.

Diamante em bruto

GT5: Prologue cumpre bem a sua função como cartão-de-visita, deixando bons indícios para o que se avizinha no próximo ano. Por exemplo, os gráficos são indiscutivelmente fantásticos: o circuito montado na cidade de Londres merece uma nota de destaque mas todos os outros, dos Alpes suíços à Fuji Speedway, de Daytona a Suzuka, foram modelados de forma notável. A física ao nível da condução e das diferentes variáveis de cada bólide que influenciam a prestação em estrada está mais realista do que nunca. E a câmara colocada no interior do habitáculo é mais uma prenda da Polyphony Digital para quem aprecia a recriação do ínfimo detalhe num simulador de corridas.
A existência de dois níveis de dificuldade – Normal e Profissional – é outro sinal da vocação *mainstream* da série Gran Turismo. Enquanto a primeira opção satisfaz o piloto casual, a última proporciona aos fanáticos das quatro rodas um sistema de condução mais complexo que exige a utilização de um volante e pedais para ser explorado em todo o seu esplendor. GT5: Prologue suporta todos os volantes oficiais da série Gran Turismo mas a Logitech já anunciou a comercialização de um periférico – o Driving Force GT – especialmente fabricado para a nova fornada de jogos da Polyphony Digital. Por cerca de 100 euros, é um bom investimento.
O futuro a Deus pertence mas, no caso de GT5: Prologue, está previsto o lançamento de alguns *patches* que actualizarão o leque de corridas disponíveis e as funcionalidades online do jogo. Kazunori Yamauchi já admitiu que, eventualmente, até será possível introduzir o tão aguardado sistema de danos nas viaturas. Enquanto essas correcções não chegam, este Prologue chega e sobra para as encomendas. É que não é todos os dias que podemos pilotar um Ferrari F2007 (esse mesmo, o da Fórmula 1) concebido e testado pelo pai da série Gran Turismo.

GT5: Prologue cumpre bem a sua função como cartão-de-visita deixando bons indícios para o que se avizinha no próximo ano.

7|10

GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

UM APERITIVO PARA A EXPERIÊNCIA COMPLETA QUE SÓ CHEGARÁ À PS3 EM 2009. TECNICAMENTE IRREPRENSÍVEL MAS FALTA-LHE ALMA DE CAMPEÃO.

SISTEMA: PLAYSTATION 3 *AUTOR:* POLYPHONY DIGITAL
EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT *DISTRIBUIDORA:* SONY CE PORTUGAL

COMPARATIVO PLAYSTATION 3

	GT5: PROLOGUE	MOTORSTORM	F1 CHAMPIONSHIP EDITION	RIDGE RACER 7
Pistas	6	7	18	22
Veículos	75	40	22	40
Gráficos	Excelentes	Excelentes	Bons	Bons
Jogadores Online	16	12	11	14
Género	Simulação	Arcada	Simulação	Arcada
Variedade de Competições	Fraco	Razoável	Fraco	Bom
Preço	40 euros	40 euros	40 euros	40 euros

TESTE

FINAL FANTASY 12: REVENANT WINGS

Trailer no DVD

TEREMOS SEMPRE IVALICE

Final Fantasy é sinónimo de gráficos estado de arte, narrativas emocionantes e sequências cinematográficas de cortar a respiração. Como transportar tudo isto para uma Nintendo DS? **GONÇALO BRITO**

Se houve uma coisa a que a série **Final Fantasy** nos habituou, foi a esperar de cada sequela uma experiência totalmente diferente da anterior, sempre com novos universos, personagens e estilos visuais. Por um lado, esse facto entristeceu os jogadores que terminavam as aventuras da Square Enix, cientes de que aquele mundo, que tantas emoções fortes lhes provocaram, morria ali. Por outro lado, cada sequela tornava-se numa obra singular e, na maioria dos casos, inesquecível. Além disso, receber com regularidade uma sequela totalmente diferente da anterior providenciava uma lufada de ar fresco que ajudava a suportar melhor aquela "depressão-pós-final-de-jogo-magnífico", que todos conhecemos. A tradição foi quebrada em 2003 com **Final Fantasy X-2**, que dá continuação aos eventos do seu predecessor. O sucesso de X-2 mudou a filosofia da Square Enix, que desde então tem ressuscitado algumas das suas velhas glórias. A popularidade do mundo de Ivalice – criado originalmente para o jogo **Final Fantasy Tactics** – promoveu-o a palco da recém-criada sub-série **Ivalice Alliance**, onde se inclui este Final Fantasy 12: Revenant Wings.

Com acontecimentos situados um ano após os de **Final Fantasy 12**, Revenant Wings marca o regresso do protagonista Vaan e dos seus amigos, agora transformados em piratas dos céus em luta para impedir que o enigmático Judge Of Wings proceda à limpeza étnica da raça alada Aegyl, e eventualmente conquiste o mundo. Transportar um jogo Final Fantasy para uma DS, sem recorrer ao formato rígido de **Final Fantasy Tactics**, não é pêra doce, e é talvez por isso que nem tudo funciona bem neste Revenant Wings. A Square Enix não teve medo de arregaçar as mangas e remisturar os seus ingredientes para criar algo à medida da portátil da Nintendo: estamos perante o primeiro Final Fantasy com estratégia em tempo real (RTS) como a conhecemos no PC. O jogador controla até cinco heróis, sendo que cada um pode fazer-se acompanhar de "guarda-costas" (Espers). Estas criaturas mágicas são invocadas através de portais, os quais a equipa de aventureiros tem de conquistar. Existe um limite para a quantidade de Espers que podemos ter no campo de batalha, mas sempre que um deles morre é possível invocar outro de seguida. Se utilizarem as tácticas certas para cada situação, conseguem manter sempre o número de soldados do vosso contingente.

As dezenas de unidades podem ser seleccionadas arrastando o estilete sobre o ecrã táctil, como se de um rato de PC se tratasse. Os elementos tradicionais de *role play* continuam a marcar presença – as personagens acumulam experiência, existem feitiços, habilidades especiais e vários tipos de armas e itens – mas a quantidade de unidades que se controlam em simultâneo e o facto de cada herói e tipo de guardião possuir habilidades específicas, traduz-se numa experiência muito mais próxima de um RTS para PC do que propriamente de um RPG. O principal problema de Revenant Wings é o facto de por vezes existir tanta gente no ecrã, que se torna impossível clicar numa unidade específica para, por exemplo, a curar.

Revenant Wings não incorpora ideias geniais, como as de **Phantom Hourglass** onde é possível utilizar o microfone para apagar velas, ou desenhar trajectos de voo de armas de arremesso. Mas agrega de forma simples e eficaz alguns dos melhores elementos da série Final Fantasy, como a possibilidade de viajar livremente pelo mundo a bordo de uma aeronave ou poder embarcar numa parafernália de missões secundárias. E desta vez não iremos ficar tristes quando os créditos finais rodarem no ecrã, pois o sucesso deste mundo traz uma garantia: teremos sempre Ivalice.

OLHA COMO ELE CRESCEU

Uma das principais críticas negativas apontadas a Final Fantasy 12 prende-se com a falta de carisma e personalidade demasiado infantil do protagonista Vaan. Em Revenant Wings, Vaan já não é um puto parvo, mas mais um jovem adulto em busca de emancipação. Todo o jogo respira um ar mais sério, onde são abordados temas como o genocídio e se desfiam relacionamentos conflituosos entre personagens que muitas vezes pensam uma coisa e dizem ou fazem outra. E seremos só nós, ou o fornecimento ilimitado de guarda-costas que os nossos heróis recebem, assemelha-se bastante a um regime de escravidão? É que algumas estratégias passam mesmo por atirar com números massivos desses guardiões para cima do inimigo, como quem alimenta um canhão com carne.

As contas que o jogo fez

Final Fantasy 12 x Nintendo DS x RTS Para PC =

Revenant Wings

NA NET

Sites Relacionados:
www.ff12revenantwings.eu.com
http://finalfantasy.wikia.com

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/portable/ds/data/935614.html

Vagrant Story é o único jogo fora da série Final Fantasy cujos eventos decorrem no universo de Ivalice.

7|10

FINAL FANTASY 12: REVENANT WINGS

ESTRATÉGIA EM TEMPO REAL E ROLE PLAY ENCONTRAM-SE NUMA AVENTURA COM ALGUMAS FRAQUEZAS, MAS INDISPENSÁVEL PARA OS FÃS DE FINAL FANTASY 12.

SISTEMA: DS *AUTOR:* SQUARE ENIX/THINK & FEEL INC.
EDITORA: SQUARE ENIX *DISTRIBUIDORA:* ECOFILMES

NO MORE HEROES POP MANGA FICTION

O título do jogo não poderia ser mais injusto para Goichi Suda, um autor que se bate heroicamente por criar obras que marcam a diferença. E que, neste caso, conseguem justificar a compra de uma Wii. **NELSON CALVINHO**

«Punk's Not Dead», lê-se no emblema da Grasshopper Manufacture, estúdio de Goichi Suda (também conhecido pelo seu nome artístico, Suda 51), o japonês cuja mente demente criou este No More Heroes (NMH) e, antes, o ***cult hit* killer7**. O slogan, título de um álbum dos The Exploited lançado em 1981 como resposta aos apóstolos da morte do punk, define bem a atitude do Goichi. Um "estilista", como a revista Edge o rotulou e bem, que defende a destruição de expectativas e fórmulas estabelecidas, e a rebelião contra o ***establishment*** da indústria. São estas as armas de escolha num contexto de produção de obras independentes – enfim, jogos punk. Suda é o nosso Tarantino. Um homem profundamente embrenhado na cultura dos videojogos mas conhecedor de outras formas de expressão como o cinema, a música, a BD e o design gráfico. Fascinado pela cultura pop e ***trash*** e por temas como as margens da lei e a violência, que retrata de forma ultra-estilizada, estilhaçando rotinas de contagem de histórias e de montagem de narrativas apresentadas através de vários pontos de vista. Tarantino adora a cinematografia asiática, mas Suda nasceu lá no Japão. Em contrapartida, sonha com a América. Ok, Tarantino trabalhou num clube de vídeo enquanto Suda foi coveiro.

Se os filmes de Tarantino demonstram um íntimo amor pelo cinema, No More Heroes é a homenagem de Suda aos jogos e à cultura que em torno deles orbita.

A acção segue a vida de Travis Touchdown, o típico ***geek*** ou ***otaku***, conforme se prefira usar o termo ocidental ou oriental para alguém que padece de uma obsessão por tudo o que são videojogos, animé, ***action figures***, wrestling e pornografia. Junte-se-lhe o interesse por armas, ginásios, motas e mulheres e Travis Touchdown é a síntese das fantasias masculinas adolescentes – não será difícil a uma boa parte dos jogadores ***hardcore*** criar uma relação de empatia com ele.

Vivendo à beira da pobreza no hotel da fictícia Santa Destroy, Califórnia, Travis vence um leilão online e ganha a posse de uma ***beam katana***, espécie de sabre de luz "Star Wars" que tende a ser confundido com um taco de golfe de néon. Quando dá por si sem um cêntimo para comprar videojogos e DVDs, a solução é simples e é-lhe explicada pela perigosa loira Sylvia Christel: matar. O problema é que o alvo escolhido é o ***hitman*** Helter Skelter, 11 do ***ranking*** mundial da Associação dos Assassinos Unidos (a UAA). Ao perceber que se tornou um alvo para outros homens do ofício, Travis Touchdown só tem uma saída: eliminar os restantes 10 maiores carrascos do mundo e tornar-se número 1. There can be only one!

Espelho meu

Parece-vos formulaico e "pouco original"? Vazio até? Isso é porque Suda 51 pega em Travis e em todo o seu mundo de fetiches e violência oca e usa-os como espelho distorcido apontado à cara dos próprios jogadores. Se Travis é superficial, se a acção parece rotineira e linear, é porque são esses os caminhos que autores e jogadores sulcaram para si próprios ao longo de quase 40 anos de videojogos. Mas se no passado Suda 51 pegava em clichés dos videojogos para os subverter, a suprema ironia e perversão de NMH é repetir esses lugares-comuns até à exaustão tornando-os divertidos através de uma abordagem mais "co-

NA NET

Sites Relacionados:

www.no-more-heroes.co.uk

www.grasshopper.co.jp/

Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/console/wii/game/933024.html

mercial" do que a usada por exemplo ao desvario abstracto que era killer7 e ao experimentalismo de **The Silver Case e Flower, Sun and Rain**, duas obras do autor que nunca chegaram a respirar ar europeu .

O coração de No More Heroes é o combate. Desde que pela primeira vez se soube do Wii Remote que o mundo jogador espera ver o controlador transformado numa espada – preferencialmente um sabre de luz. **Red Steel**, um dos primeiros jogos para a consola, tentou e falhou miseravelmente. NMH acerta em cheio. Na verdade, quase tudo é controlado pelos botões do Remote e do Nunchuk. Os botões A e B são os botões de ataque, o Z bloqueia e o *d-pad* serve para desviar das investidas adversárias , rebolando para trás e para os lados. Mas é a forma como o jogo integra a funcionalidade de detecção de movimentos dos controlos da Wii que faz deste NMH um jogo à parte. Ataques altos e baixos, empurrar o adversário, desferir golpes fatais e até arremessar o adversário pelos ares são acções desencadeadas pelo agitar dos comandos: levantar o Wii Remote, desenhar círculos no ar, agitar os dois comandos num movimento coordenado ou simular uma espadeirada de alto a baixo são movimentos que emprestam um realismo orgânico à acção. Raramente um jogo foi tão imersivo e se aproximou tanto do velho objectivo da Realidade Virtual: fazer-nos sentir como se estivéssemos lá dentro. Não interpretar o papel do herói: ser o herói.

Apesar de basicamente NMH ser uma sucessão de cenários em que vaga após vaga de inimigos se lançam contra Travis, culminando num *boss* de fim de nível – um dos 10 assassinos a abater – a frescura dos combates é mantida pela renovação do reportório de golpes mostrados no ecrã, por alguns *twists* que pontuam a acção e... porque desbastar inimigos de braços no ar nunca se torna cansativo.

Em sintonia com o estilo vagamente surreal do jogo, uma *slot machine* mostrada no fundo do ecrã vai rodando durante os combates, premiando Travis com ataques especiais – desde disparos a quase invencibilidade - com direito a uma reformulação gráfica completa do espaço do jogo. Se na versão norte-americana de No More Heroes os combates dão origem a repuxos de sangue, na Europa e Japão o líquido é substituído por sprays de pixéis e moedas. Embora Goichi Suda já tenha afirmado que a versão americana corresponde mais à sua visão de NMH, a verdade é que a versão deste lado do Atlântico sublinha visualmente o carácter festivo da acção.

Um jogo sempre pop

A ligar as missões de assassinato principais está Santa Destroy, uma cidade que o jogador pode explorar a bel-prazer montado num "motão" capaz de velocidades alucinantes. Muitos vão incorrer na tentação de rotular esta área do jogo a um pálido reflexo dos universos de **Grand Theft Auto** – porque uma cidade que parece reproduzir a mais desinspirada da arquitectura de Los Angeles e que está destituída de vida (quase não se vêem pessoas e veículos a circular nas suas estradas) não pode aspirar a comparar-se com esse enorme pátio de recreio que são as cidades da Rockstar. A questão é que NMH está longe de querer ser um GTA. Aqui a cidade só serve para dar um contexto a Travis e servir de fonte de missões secundárias e de equipamento. É uma espécie de terminal de aeroporto que envia o jogador para vários destinos: loja de roupa, loja DVDs e jogos, centro de emprego (para procurar missões secundárias), um laboratório onde se pode adquirir novas e melhoradas versões da *beam katana*, ginásio (para melhorar índices físicos de Travis, como força e resistência), uma agência de marcação de homicídio e, mais importante que tudo, o quarto de Travis num motel de vão de escada. É aqui, em mais um cenário tarantinesco, que o jogador pode mergulhar na persona de Travis – espreitar a sua colecção de geekalhices, personalizar o vestuário, conhecer-lhe e acarinhar-lhe a gata Jeane, ver videoclips televisivos, e gravar posições na mais importante divisão doméstica: a casa de banho. Faz senti-

Suda é o nosso Tarantino. Um homem profundamente embrenhado na cultura dos videojogos mas conhecedor de outras formas de expressão como o cinema, a música, a BD e o design gráfico. Se os filmes de Tarantino demonstram um íntimo amor pelo cinema, No More Heroes é a homenagem de Suda aos jogos e à cultura que em torno deles orbita.

NO MORE QUOTES

No More Heroes destaca-se também pela qualidade dos textos e o seu espírito ***pulp*** e ***trash***. Eis alguns exemplos.

- «I wanna be number one. How's that? Short and simple enough for ya? It's gonna be a long, hard road. But who knows? Could kick ass. Could be dangerous. Could totally suck. Whadaya say, bro? Join me. And for you there, holding the Wii Remote right now, just press the A button».

- «That was quite a move. I'll admit you've got potential. If challenge had a taste, you'd be quite delicious».

- «That's not a good thing, you know... seeking meaning in everything? Especially killing. That's a bad habit among smart little girls these days».

- «This Count... I feel as if I'm looking at my future self. Mega bucks, big-ass house, fast cars, dining in style with a world class chef and a trusted nutritionist counting every calorie! A team of hot Yoga instructors to keep me in shape... Nurses, to attend to my body... Maids and loyal servants at my beck and call... On the weekends, ten babes knocking on my door every two hours... Every day full of excitement and luxury, that'd be the life! Everything in its right place, it's the perfect life, it's the life of winners! That'll be my life! I thirst for selflessness, hypocrites lusting for their own desire to get killed by young rookies like me! This is how it goes down... And for the old killers? They'll croak anyway. I guess you could call this a "Comedy". I realize there's really nothing here for me. But what else CAN I do but keep going? Maybe I should've been a little more careful before I jumped in... Gotta find the exit... Gotta find that exit, to Paradise! But I can't see it... I can't see anything! There's this sense of doom running down my spine like it's... Like it's trying to suck the life out of me! I need to get rid of it, before I bail... Something deeper, something deeper then my instincts is taunting me! Can't find the exit... Can't find the exit... Can't find the exit... Can't find the exit... Can't find the exit...».

9|10

NO MORE HEROES

AS MELHORES LUTAS DE SABRE DE LUZ A QUE UM STAR WARS PODERIA ASPIRAR JÁ EXISTEM. ESTÃO AQUI, NESTA VIAGEM PELA CULTURA POP DAS ÚLTIMAS DÉCADAS.

SISTEMA: WII *AUTOR:* GRASSHOPPER MANUFACTURE *EDITORA:* RISING STAR GAMES *DISTRIBUIDORA:* VIRGINPLAY PORTUGAL

A mota de Travis Touchdown pode ser conduzida na terceira ou na primeira pessoa, em velocidade de cruzeiro ou a todo o gás, graças a um turbo estilo Burnout.

O videoclip da canção "Heavenly Star" que se pode ver na televisão da casa de Travis é da autoria dos Genki Rockets, um projecto do músico Kenji Tamai e do designer de jogos Tetsuya Mizuguchi.

As contas que o jogo fez

AREA 51

As obras de Suda 51 apresentam vários pequenos pontos de contacto entre si. Eis alguns exemplos:

- ***Assassinos como protagonistas (Sumio Mondo em Flower, Sun, and Rain, Garcian Smith em killer7 e agora Travis Touchdown em No More Heroes);***
- ***Existência de hotéis e motéis: o hotel F.S.R. em Flower, Sun, and Rain, o Union Hotel em killer7, e o motel "No More Heroes" em No More Heroes;***
- ***Frames dedicadas a uma única personagem: introdução a personagens e inimigos em killer7, os screens quando o jogador chega a um ranking match em No More Heroes;***
- ***Diálogo com subtextos e referências pop disseminadas na acção; Importância da música como mecanismo narrativo e estilo visualmente forte, com recurso ao cel-shading;***
- ***Referências à lucha libre mexicana (killer7 e No More Heroes);***

do que salvar todo o trabalho que ficou para trás seja feito no alívio de uma sanita. É um indício do espírito *trash campy* de NMH que se prolonga por exemplo na caracterização dos *bosses* das missões principais. Entre metaleiros britânicos da velha guarda que usam lâminas de barbear gigantes como espada a *rednecks* pistoleiros e cantores de country, estamos perante alguns dos vilões mais carismáticos e *over the top* de sempre, com *one liners* que ficam para a história (o segundo *boss*, Dr. Peace, comenta querer saborear a vitória sobre Travis «até vomitar»). Melhor só em **God Hand**, e a amizade de Goichi Suda com o autor deste jogo da Capcom, Shinji Mikami não será alheia a esse espírito *trash* repleto de referências à cultura pop das últimas décadas. A provocante namorada de Travis, Sylvia Christel, deve o seu nome a Sylvia Kristel, a actriz que deu corpo à erótica "Emmanuelle". "Highlander", "Rocky", "The Warriors", "Pulp Fiction" somam-se a uma multidão de outras referências mais ou menos escondidas – percebê-las também faz parte do gozo de jogar NMH e serve como recompensa para os jogadores mais *geeks*.

Inspiração e transpiração

NMH não vai agradar a todos. Santa Destroy oferece insignificantes oportunidades de interacção e não é um sítio bonito de se ver (apenas porque tudo o que não tem a ver com os interesses de Travis não merece de Goichi Suda a mesma consideração). E há uma peculiar ética de trabalho que, apesar de conter um significado simbólico que faz sentido no contexto da "mensagem" do jogo, pode aborrecer muita gente: para ter acesso às missões principais é preciso acumular um determinado pecúlio monetário, ganho à custa da repetição de várias tarefas, que podem ir desde o apanhar de cocos a aparar relva ou limpar graffitis. É uma frustrante perda de tempo entre aquilo que realmente motiva, a nós e a Travis: a matança.

Em NMH tudo tem de ser conquistado com trabalho. Por exemplo, para melhorar as suas aptidões físicas Travis tem de passar algum tempo no ginásio em exercícios que obrigam o jogador a sentir na pele o esforço aplicado (levantando os comandos da Wii como se fossem pesos, por exemplo).

À revista Edge, Goichi Suda manifestou o seu desejo de competir não só com outros jogos, mas sobretudo com outros *media*. Na sua opinião todos os artistas competem independentemente do meio de expressão usado, seja ele cinema, música, pintura ou videojogos. No More Heroes é mais do que um jogo que avaliamos só pelo divertimento que suscita ou pela tecnologia bem comportada. Como uma grande canção pop, é capaz de divertir e de simultaneamente reflectir o contexto em que existe. E é uma confirmação do amadurecimento de Suda como um autor, um... artista?

Originalmente o jogo foi planeado para a Xbox 360. Mas ao tomar conhecimento sobre o controlador da Wii, os autores mudaram para a consola da Nintendo. Numa entrevista à Edge, Goichi Suda mantém que quer trabalhar na X360 com a meta de conquistar a América.

PERSONA 3

O MEU EGO É UMA ARMA

No filme "The Matrix", o protagonista engole um comprimido para se libertar das grilhetas da ilusão em que vive e despoletar todo o seu potencial. Para atingir esses propósitos, os heróis de Persona 3 apenas necessitam de apontar uma pistola à cabeça... e disparar. **GONÇALO BRITO**

A duração de um dia não é de 24, mas sim de 25 horas. Entre a meia-noite e a uma da manhã ocorre a Dark Hour, um período secreto durante o qual os monstros Shadows invadem a nossa realidade em busca de cérebros humanos para sugar. Felizmente, existem pessoas cujas capacidades especiais lhes permitem viver essa hora extra e combater as aberrações noctívagas. O jogador é uma delas.

O mote de Persona 3 pode parecer tão original como uma festa sobre os anos 80, mas a verdade é que este é um dos mais inovadores jogos de *role play* dos últimos tempos – facto que não o impede de recorrer a elementos clássicos da cultura pop nipónica, como o traço Manga, meninas colegiais de mini-mini-saias, namoricos, erotismo, monstros bizarros e questões existenciais como o suicídio.

Persona 3 é uma espécie de dois jogos em um. Durante o brilhante e alegre dia, o protagonista (cujo nome é deixado ao critério do jogador) é apenas um jovem estudante que luta por se integrar no estabelecimento de ensino ao qual chegou recentemente. Frequenta aulas, interage com os colegas, passeia pela cidade e adere a actividades extracurriculares, como a equipa de atletismo ou o clube de matemática.

Com o cair da escura e pesada noite, o adolescente junta-se aos seus outros colegas especiais para combater monstros. O que distingue estes gaiatos dos demais é a sua capacidade de invocar Personas, ou seja, de utilizar seres mágicos para combaterem consigo. A tipologia dessas Personas está associada à psicologia de cada herói. Por exemplo, as Personas da amorosa menina Yukari são poderosas entidades relacionadas com o Amor. Já o protagonista possui a capacidade especial de evocar todo o tipo de Personas. Significa isto que ele é esquizofrénico? Talvez. Mas pelo menos não será tão perturbado como quem inventou a forma de conjurar Personas: encostar à cabeça um objecto semelhante a uma pistola – um Evoker – e disparar. O aparelho não magoa os heróis, mas o stress psicológico incitado pelo acto é suficiente para provocar a manifestação das Personas. É óbvio que esta solução dos autores tem levantado alguma polémica, em especial no Japão, onde o suicídio atinge números assustadores, mas é evidente que controvérsia é exactamente o que os autores deste título procuram. Afinal, não é nada fácil dar nas vistas no sobrepovoado mundo dos jogos de *role play* japoneses.

E porque necessitam pessoas com tais capacidades de frequentar uma escola? Se as Personas são representações das diferentes facetas de uma personalidade, então faz sentido que a interacção social potencie o crescimento dessas entidades. Assim, ao realizar actividades de cariz intelectual, como estudar ou participar em grupos de debate, o protagonista desenvolve as suas habilidades académicas. Já cantando regularmente no karaoke, torna-se numa pessoa mais corajosa e a resistência física pode ser potenciada correndo na equipa de atletismo. São as escolhas sociais do jogador que dita os tipos e as forças das Personas que terá no campo de batalha.

O tempo não perdoa

Esta vida dupla é também a base para a forma como a aventura de Persona 3 está estruturada: ao contrário da maioria dos títulos, onde apenas se experimentam os momentos chave da trama, aqui vive-se todos os dias de um ano lectivo – de manhã à noite. E embora o jogo assuma regularmente o comando para fazer avançar a narrativa, a escolha do que fazer com o seu dia é quase sempre deixada ao critério do jogador. Estudar? Socializar? Ficar fechado no quarto a jogar? Dormir? As opções abundam. Só convém não esquecer que os dias continuarão a passar e que os eventos principais da trama – com lutas épicas e outras surpresas e reviravoltas – chegarão, esteja o nosso herói preparado ou não.

Quando no campo de batalha, o cansaço apodera-se rapidamente dos heróis, que podem até adoecer (e contagiar o protagonista). Convenientemente, há sempre um dos nossos colegas que fica exausto pela altura em que a pancadaria se torna enfadonha.

Jogar Persona 3 é estar constantemente a ser surpreendido pela genialidade de um sistema complexo, mas funcional e fácil de entender. Este título alcança um equilíbrio quase perfeito entre o ritmo narrativo e a cadência da acção, e consegue sempre manter o suspense e a vontade de jogar mais uns minutinhos, só para saber o que o próximo dia trará de novo.

NA NET

Sites Relacionados:
www.atlus.com/persona3

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/932312.html

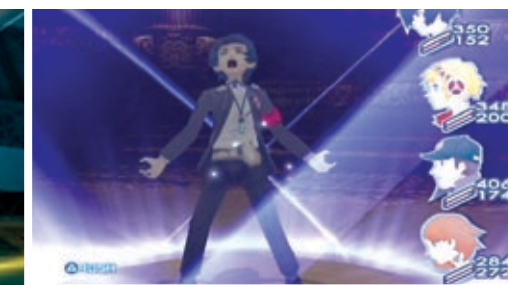
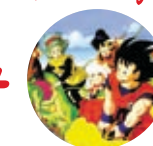
OUTRAS PERSONAS

O sucesso de Persona 3 levou à criação de* Persona 3: FES*. Trata-se de um pacote que inclui o jogo original e uma expansão com uma aventura que dura cerca de 30 horas e que continua os acontecimentos do jogo original. Foi também criada uma série animada para televisão, intitulada "Persona: Trinity Soul", cujos eventos ocorrem dez anos após os de Persona 3.

9|10

PERSONA 3

A MISTURA DE ELEMENTOS DE JOGO DE ROLE PLAY JAPONESES COM UMA SIMULAÇÃO BÁSICA DE RELAÇÕES SOCIAIS RESULTA NUMA SURPREENDENTE E APAIXONANTE VIAGEM.

SISTEMA: PLAYSTATION 2 AUTOR: ATLUS
EDITORA: KOEI DISTRIBUIDORA: VIRGIN PLAY PORTUGAL

As contas que o jogo fez

Vida escolar
+
Super-heróis japoneses
x
Psicologia
=
Persona 3

Ganhe o livro de artwork de Persona 3

A Hype! tem para oferecer um livro com a fantástica arte de Persona 3. Para ganhar, basta ser o mais rápido a responder correctamente à seguinte questão: ***Por quantos jogos é composta a série Persona?*** *Enviem as vossas respostas para* leitoreshype@mygames.pt

TESTE

RAINBOW SIX: VEGAS 2

MORRER E MORRER EM LAS VEGAS

Rainbow Six: Vegas está de volta. Encham os bolsos de dinheiro, tragam as espingardas, digam adeus a todos os vossos preconceitos e amores e venham descobrir o que mudou. Próxima paragem: Las Vegas. **GONÇALO BRITO**

Para nós portugueses, consumidores da cultura norte-americana, pensar em Las Vegas, é imaginar um mar de luzes, cores, diversão e libertinagem. Não estou a dizer que um jogo de acção táctico como Rainbow Six: Vegas 2 devesse permitir que se parasse de perseguir os maus da fita para tentar a sorte nas *slot machines*, ou ficar no bar a ingerir álcool até sair de lá para uma das muitas capelas onde se jura amor eterno. Mas este jogo tem a responsabilidade de, pelo menos, trazer de volta o espírito colorido e empolgante do seu antecessor.
Mas retrocedamos um pouco. No final de 2006, a já meio decadente série Rainbow Six foi remodelada. Adicionou-se à sua fórmula uma pitada de **Splinter Cell**, o que modernizou a equipa especial de combate ao terrorismo, Team Rainbow. O esquadrão de três soldados aprendeu a fazer *rappel*, podendo entrar de rompante pelas janelas dos edifícios, ganhou uma *snake cam* para espreitar sorrateiramente o interior de divisões, antes de pontapear a porta e abater pessoas de maus fígados, e frequentou aulas de primeiros-socorros para poder salvar colegas caídos recorrendo apenas uma injecção milagrosa. Faltava dar um ar *cool* a tudo isto e assinalar o renascimento da série com um grande BAM! Para isso, a acção foi transportada para um sítio que chamou a atenção, não só por ser espampanante, mas também por se demarcar dos chavões de um género normalmente confinado a ambientes de guerra e armazéns industriais e afins. A Team Rainbow foi até Las Vegas. Tudo isto traduziu-se num jogo divertido, fresco e aclamado pela crítica e pelos fãs.

De volta a Las Vegas

Rainbow Six: Vegas 2 recupera as ideias do seu antecessor e introduz algumas novidades que no entanto não influenciam de forma determinante a forma de experimentar este título. Tudo começa com a criação de uma personagem para utilizar em todas as circunstâncias, a solo ou online. Tal como num típico videojogo de *role play*, essa personagem ganha experiência e evolui consoante as suas acções no terreno. No entanto, esta é uma funcionalidade meramente estética (uma caça aos coleccionáveis), pois a equipa Rainbow é tão eficaz logo desde o início que não se sente qualquer evolução.

NA NET

Sites Relacionados:
http://rainbowsixgame.uk.ubi.com

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/console/ps3/data/944072.html

Para além disto, as restantes novidades prendem-se com a possibilidade de correr e de atingir (e ser atingido) através de materiais frágeis, como madeiras finas. No que toca a jogar online, é possível enfrentar cooperativamente terroristas controlados pela consola, e participar em combates onde intervêm apenas humanos. O principal problema da vertente online deste tipo de jogos tácticos é apenas serem realmente divertidos se estivermos inseridos num clã, ou se a sorte quiser que se juntem na mesma sessão jogadores organizados, com espírito de equipa e *headset* para comunicar.
Dizem-nos que estamos em Las Vegas e, de facto, as viagens de helicóptero que separam algumas missões permitem visualizar lá em baixo uma ampla cidade com um aspecto semelhante à dita. Azar dos azares, aterramos quase sempre em sítios desinteressantes. É como se o jogo estivesse no gozo e nos dissesse «estás a ver ali ao fundo o famoso Casino Golden Nugget? Então vá, vamos ali a outro lado eliminar terroristas». E o «outro lado» é sempre um escritório, um telhado, um armazém, um parque de estacionamento e outros locais genéricos que podiam estar situados em qualquer parte do mundo. Lá se vai o "efeito Vegas".
O género de acção táctica na primeira pessoa raramente primou pela sua riqueza narrativa, e, na verdade, isso nunca foi algo que preocupante. O seu trunfo é permitir comandar uma equipa disciplinada de soldados, que ensaia tácticas ao sabor dos devaneios do jogador. No entanto, nenhuma regra dita que a estratégia não possa ser compatível com um bom argumento. Rainbow Six: Vegas caminhou competentemente nesse sentido, mas esta sequela deitou todo o trabalho por terra ao regressar aos típicos monólogos e diálogos técnicos sobre armas, helicópteros, tácticas de abordagem a alvos e afins. Temos a certeza que, algures, alguns *geeks* delirarão com isto, mas porque não expandir a área dos temas de conversa para tornar a coisa mais cativante?
Aturar tamanhas conversas tecnicistas é duro porque o que realmente se quer fazer é passar a acção. E Vegas 2 vale acima de tudo pela sua jogabilidade divertida que permite ordenar a dois colegas de equipa que arrombem portas, desmantelem bombas, façam rappel, e realizem entre outras actividades que envolvam perigo. Os subalternos do jogador movem-se de forma realista, fornecendo protecção um ao outro e procurando sempre cobertura. Bom, quase sempre. Se forem enviados para o meio de uma praça repleta de inimigos, os desgraçados deixam-se ficar em campo aberto a dar o peito às balas. Pelo menos são bem-mandados. Por seu lado, os inimigos variam entre super vigilantes – são capazes de detectar uma mosca a aterrar numa mancha de tinta preta a um quilómetro de distância – e o perfeitamente indiferentes ao som de tiros e de granadas que explodem na sala ao seu lado.

Pecado capital

Apesar de conter todas as funcionalidades do seu antecessor, é nítido que Vegas 2 é uma sequela feita sem a preocupação de oferecer algo de realmente novo. E isso tem um preço. Os cenários exibem formas quadradonas com texturas e brilhos em falta, o que denuncia um trabalho por finalizar. Se Rainbow Six: Vegas é um jovem belo e vigoroso que encantou pela sua irreverência, então Vegas 2 é esse jovem já envelhecido, parado nos tempos da sua glória, mas com novos "truques" para oferecer, proporcionados pela estrada da vida. Sim, Vegas 2 é pouco mais do que uma expansão do jogo original, algo de resto confirmado pelas palavras do designer da Ubisoft Montreal, Philippe Therien. «Tem montes de coisas novas, mas não precisámos de incluir nada de extravagante. (...) É por isso que todo o tempo de desenvolvimento foi gasto a criar novas funcionalidades e a modificar os gráficos». Faz sentido. Porque haveria um jogador de gastar 70 euros e receber em troca um jogo inspirado, com ideias novas e extravagantes?

O NEGÓCIO DO ENTRETENIMENTO

Em Las Vegas tudo é negócio especialmente o entretenimento. Não estranhem por isso se nas vossas caçadas se depararem com publicidade a produtos do mundo real. Major League Gaming, Far Cry 2 ou Comcast são marcas que podem ser vistas em placards um pouco por todo o jogo. Os veículos espalhados pelos cenários são da marca Dodge e o sistema de comunicação utilizado pela Team Rainbow é da empresa Cisco.

As contas que o jogo fez

Rainbow Six: Vegas
+
Do mesmo
−
Qualidade gráfica
=
Rainbow Six: Vegas 2

O CASO PLAYSTATION

Fazer jogos para a PlayStation 3 é um pesadelo. Esta é uma queixa comum entre muitos dos profissionais da indústria, que afirmam ter dificuldade em trabalhar com o complexo sistema de desenvolvimento de software da consola. É provavelmente por isso que a versão PS3 de Rainbow Six: Vegas 2 ostenta grafismos tão pobres, se engasga ocasionalmente, e nem sequer permite a utilização da câmara Eye para que o jogador substitua a cara do protagonista pela sua bela face – uma das funcionalidades mais divertidas da versão Xbox 360.

Rainbow Six: Vegas 2 recupera as ideias do seu antecessor e introduz algumas novidades que no entanto não influenciam de forma determinante a forma de experimentar este título.

6|10

RAINBOW SIX: VEGAS 2

UM JOGO RAZOÁVEL, MAIS PRÓXIMO DE UMA EXPANSÃO DO QUE DE UMA SEQUELA. ADICIONA ALGUMAS NOVIDADES MAS SUBTRAI QUALIDADE GRÁFICA AO JOGO ORIGINAL.

SISTEMA: X360/PS3 AUTOR: UBISOFT MONTREAL
EDITORA: UBISOFT DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

NA NET

Sites Relacionados:

www.kaosstudios.com
www.frontlines.com
www.ggl.com/index.php?controller=Channel&method=view&channel=842

Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/932614.html

TESTE

FRONTLINES: FUEL OF WAR

GUERRA DE GADGETS

Trailer no DVD

Frontlines é um jogo de acção que nos desafia a defender fronteiras em vez de apostar nos típicos objectivos isolados. Mas será que está à altura de um adversário como Battlefield? **FREDERICO TEIXEIRA**

Guerrear na frente de combate entrando num braço de ferro com o inimigo para expandir ou defender uma fronteira: é este o elemento diferenciador de Frontlines, um jogo de acção com oito enormes cenários de guerra onde se pode lutar a pé, em tanques ou em aeronaves. Em cada um destes cenários os jogadores trabalham em equipa de maneira a conquistar dois a quatro pontos estratégicos em simultâneo. Se conseguirem, a sua fronteira aumenta e têm de disputar outras tantas áreas num local mais avançado. Caso contrário, perdem terreno. Vence quem conseguir encurralar o adversário.

Em muitos aspectos Frontlines é igual a **Battlefield**, ou seja, oferece a liberdade total para andar pelos níveis, contém mais de meia centena de veículos e armas, e pede aos jogadores para escolherem um papel em combate, seja este o de um atirador furtivo, tropa de assalto, infantaria pesada, artilheiro, batedor ou infiltrador. Como se esta panóplia de opções não chegasse, o título conta ainda com diversos utensílios exóticos: pequenos helicópteros telecomandados que lançam mísseis, carrinhos que explodem, binóculos que "encomendam" ataques de artilharia e antenas que desactivam veículos, são apenas alguns dos exemplos. Estes elementos ajudam a criar um estilo único e acabam por originar momentos divertidos. Se normalmente o grau de ameaça de um adversário se mede pelo seu tamanho (por exemplo, um tanque é mais perigoso que uma tropa de infantaria), em Frontlines é frequente verem-se grandes veículos a fugirem dos mais pequenos. E é muito gratificante a possibilidade de surpreender atiradores furtivos, conduzindo sorrateiramente helicópteros *kamikaze* pelos corredores de um prédio.

Sem diferença de maior entre o modo de campanha ou as partidas online com até 64 participantes, Frontlines é um daqueles jogos que tem as ideias no sítio, mas peca pela fraca componente técnica: abrandamentos na acção, armas cujo disparo é tímido (quando deveria ser imponente) ou adversários muito resistentes a balas são os exemplos mais inquietantes. Mas pormenores como a inexistência de um sistema nativo de comunicação por voz – algo que é bastante comum nos dias que correm – também prometem colher um olhar repreensivo por parte das comunidades. Ainda assim há que reconhecer que Frontlines tem alguns momentos de combate bastante intensos, e tem o mérito de fugir à fórmula genérica partilhada por quase todos os títulos que pretendem competir com a série Battlefield.

6|10

FRONTLINES: FUEL OF WAR

APESAR DE ALGUMAS FALHAS TÉCNICAS, FRONTLINES É UM JOGO DE ACÇÃO DIVERTIDO E É UMA INTERESSANTE ALTERNATIVA À SÉRIE BATTLEFIELD.

SISTEMA: PC AUTOR: KAOS STUDIOS EDITORA: THQ DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

As contas que o jogo fez

Battlefield 2 + Gadgets + Desert Combat =   Frontlines: Fuel Of War

DADOS PESSOAIS

■ Sim, desejo subscrever a Hype! pelo período de um ano (12 revistas e 12 DVD), no valor de 50 euros (poupando 10 euros).

NOME

MORADA

LOCALIDADE

CÓDIGO POSTAL

B.I.

CONTRIBUINTE

TELEFONE

EMAIL

Os dados recolhidos serão tratados informaticamente e destinam-se aos envios relacionados com a sua encomenda e respectivas operações administrativas e estatísticas. O assinante tem garantido o acesso aos seus dados e respectiva rectificação. Se pretender que os seus dados não sejam facultados a terceiros, assinale aqui ■

FORMA DE PAGAMENTO

■ **AUTORIZAÇÃO DE DÉBITO EM CONTA** Exmos. Srs, por débito na conta abaixo indicada queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das importâncias referentes à revista Hype! apresentadas por VASP Premium, Lda. A subscrição renovar-se-á automaticamente até minha indicação em contrário.

TITULAR DA CONTA | BANCO

N.I.B. | BALCÃO

DATA | ASSINATURA

■ **DÉBITO NO CARTÃO DE CRÉDITO** ■ Mastercard ■ Visa (não se aceita Visa Electron)

N.º | C.V.V.* | VALIDADE

Se preferir, por razões de segurança, faça a assinatura através de cartão de crédito por telefone (214 337 036) ou preencha, fotocopie e envie por fax (214 326 009). *3 últimos dígitos, no verso, sobre a assinatura

■ **CHEQUE** Envie o cupão preenchido e o cheque (à ordem de Vasp Premium) no valor correspondente à assinatura dentro de um envelope fechado para: VASP PREMIUM, APARTADO 1172, 2739-511 AGUALVA CACÉM.

CHEQUE Nº | BANCO

* Promoção válida até 31 de Maio de 2008, limitada ao stock existente.

HY01

Call Center: 214 337 036 • Fax: 214 326 009 • Correio: VASP PREMIUM, APARTADO 1172, 2739-511 AGUALVA CACÉM

BLACKSITE

UM FENÓMENO DO OCULTO

BlackSite é um jogo de acção que junta invasões extraterrestres e milícias iraquianas numa só moldura narrativa. O objectivo, claro está, é silenciar as ameaças a tiro, primeiro no Iraque e depois nos subúrbios de cidades norte-americanas. O jogador veste a farda do soldado Aeran Pierce e recebe a ajuda de outros camaradas para aniquilar vagas e vagas de oponentes que caminham em fila indiana na direcção das linhas de fogo. Uma vez por outra esta fórmula é quebrada para que se confrontem *bosses* de 20 metros de altura que, infelizmente, provocam abrandamentos graves na acção. É longa a lista de incongruências técnicas aqui presentes: desde obstáculos invisíveis a condutores que ficam suspensos no ar quando o seu jipe arranca, BlackSite mostra que o maior fenómeno oculto é o que habita as suas linhas de programação – como de resto já foi reconhecido pela própria equipa à revista Wired e ao site GamesIndustryBiz. Ainda assim, nos momentos em que a PlayStation 3 não está de rastos por lidar com tão parco trabalho de optimização, lá é possível sentir um ou outro momento de diversão, em jeito de Rambo. ***F.T.***

3|10

BLACKSITE
SISTEMA: *PLAYSTATION 3*
AUTOR: *MIDWAY AUSTIN*
EDITORA: *MIDWAY*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Harvest Moon: Magical Melody

SISTEMA: *WII* AUTOR: *MARVELOUS INTERACTIVE*
EDITORA: *RISING STAR GAMES* DISTRIBUIDORA: *CONCENTRA*

6|10

Magical Melody recebeu boas críticas quando saiu em 2006 para a GameCube no Japão e nos Estados Unidos. No entanto, não foi lançado na Europa. Dois anos depois, a Marvelous Interactive fez uma versão para a Wii, lançando-a em exclusivo para o mercado europeu. Porém, este trabalho foi algo descuidado. Primeiro, só se pode jogar com a personagem masculina, quando na versão original podia escolher-se a personagem feminina. Logo aí, excluíram uma parte das fãs. Segundo, o Wii Remote e o Nunchuk foram convertidos num controlador da GameCube: no jogo são frequentes as referências aos enigmáticos botões 'X' e 'Y'! O que compensa todo este imbróglio é o efeito encantatório deste jogo. Assim que se começa a exploração do mundo, as tarefas diárias de uma quinta, o cozinhar e o cortejar uma donzela, o jogador atinge um estado zen que o leva a continuar e a começar a preocupar-se com as personagens e as colheitas. Podem considerar-se os pontos negativos como miudezas, comparando com a imersão e profundidade deste jogo. Mas, estes pormenores revelam falta de empenho. ***R.G.A.***

FOOTBALL MANAGER 2008

FUTEBOL QUE CONSOLA

A interface apresenta-se limpa e quase intuitiva, mas o seu controlo é limitado pela tecnologia própria da consola. Existem ligas de todo o mundo, mas o jogador só pode seleccionar no máximo três nações (com todas as divisões desse país). E o modo online permite organizar campeonatos e taças, mas limita o número de participantes a oito e não inclui nenhuma restrição ao tempo despendido por cada um a tomar decisões, dando azo a que um jogador possa levar horas a passar o turno, deixando os companheiros pendurados a "secar" (para além de que encontrar parceiros não é fácil e as quebras de ligação foram frequentes). São estas as principais diferenças da versão X360 de FM2008 face ao PC (analisado na edição 04 da Hype!). Em todas elas, a consola da Microsoft fica a perder, porque, afinal, a X360 ainda não é bem um PC. A ganhar, só na actualização dos plantéis. Por exemplo, Makukula e Sepsi já integram as fileiras benfiquistas. Mas sob a superfície, este continua a ser o definitivo e incontornável jogo de estratégia e gestão futebolística. Novidades em relação ao ano anterior, há algumas, importantes: um design mais limpo; melhores dicas de apoio aos iniciados; possibilidade de fazer alterações tácticas e substituições em tempo real durante as partidas; escolhas de capitães de equipa; definição de prémios de jogo e orçamentos para aquisições e salários ajustáveis; novos índices de confiança e aprovação dos adeptos; e afinação de todas as outras características base. Lamenta-se é a ausência de uma versão localizada para Português. ***N.C.***

7|10

FOOTBALL MANAGER 2008
SISTEMA: *XBOX 360*
AUTOR: *SPORTS INTERACTIVE*
EDITORA: *SEGA*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Turning Point: Fall Of Liberty

SISTEMA: *PC/X360/PS3* AUTOR: *SPARK UNLIMITED*
EDITORA: *CODEMASTERS* DISTRIBUIDORA: *ATARI IBÉRICA*

2|10

Desastre. É o primeiro termo que nos ocorre após jogar Turning Point, que coloca as forças nazis como vencedoras da Segunda Guerra Mundial. A aventura até arranca de forma épica, com o jogador no topo de um arranha-céus nova-iorquino a assistir a uma invasão militar alemã. Aliás, os únicos elementos bons de Turning Point são o design dos cenários e os ambientes envolventes, ainda assim manchados pelo grafismo datado que desce ao nível da PS2. E as coisas pioram quando tentamos fazer aquela coisita de somenos importância chamada jogar. Fica-se ocasionalmente preso em partes do cenário e as personagens controladas pelo jogo procedem amiúde de forma irracional, congelando e embrulhando-se umas nas outras (às vezes morrendo em consequência disso). Não é feito qualquer aproveitamento do tema, ao ponto de a linearidade da aventura tornar a experiência de jogo tão indiferente que se os nazis fossem substituídos por zombies, alienígenas, ou hortaliças gigantes do Entroncamento, ninguém daria pela diferença. ***G.B.***

7|10

FlatOut: Head On

SISTEMA: *PSP* AUTOR: *BUGBEAR ENTERTAINMENT*
EDITORA: *EMPIRE INTERACTIVE* DISTRIBUIDORA: *ATARI IBÉRICA*

FlatOut é um jogo de corridas de carros cheio de nitrogénio e adrenalina suficiente para destruir umas horas de espera. Este título é rápido, muito rápido, mesmo que o carro só tenha três rodas ou seja um autocarro escolar amarelo. No mínimo, risível, mas não será esse o intuito? A diversão? Que o diga cada embate e cada salto espalhafatoso.
Mas para sentir o calor dos motores nada melhor do que os modos Carnage e Single Events. Aqui pode-se competir em corridas, ultrapassar *checkpoints* e evitar que uma bomba rebente, ou atirar o condutor pelo pára-brisas para marcar golos ou acertar em pinos de bowling. A única diferença entre os dois modos é que um deles tem uma ausência total de objectivos competitivos, puro brincar.
Pena haver uma mancha na pintura: os *upgrades*. Por mais que se melhore o carro, os bólides controlados pela consola acompanham o desenvolvimento. O que vale é o quão divertido se torna jogar. ***R.G.A.***

4|10

Godzilla: Unleashed

SISTEMA: *WII/PS2* AUTOR: *PIPEWORKS SOFTWARE*
EDITORA: *ATARI* DISTRIBUIDORA: *ATARI IBÉRICA*

Unleashed é o oitavo título da série de jogos de luta da *franchise* Godzilla e é uma má estreia na Wii. A jogabilidade nesta consola assusta. Os controlos são pouco intuitivos e sofrem de muita latência. Na PS2 o problema é inexistente, os comandos são mais directos e as lutas fluidas. Um outro problema é a detecção dos adversários. Seja aliado ou inimigo, o mais próximo é o que leva com tudo. No extremo, quando há combates de quatro personagens e se o jogador não quiser lutar, basta passar entre as outras três para que se detectem e assistir à refrega. Mas antes da luta convém ver os objectivos, porque a história do jogo falha na contextualização. O que vale é haver o modo Brawl que permite umas lutas bem interessantes com mais três amigos, onde se destaca a opção de pontos ganhos pela destruição de cidades. Godzilla Unleashed até seria um jogo de luta razoável se a produtora tivesse dispensado a história e a jogabilidade estivesse mais aprimorada. ***R.G.A.***

5|10

Iridium Runners

SISTEMA: *PLAYSTATION 2* AUTOR: *PLAYSTOS ENTERTAINMENT*
EDITORA: *SOUTH PEAK INTERACTIVE* DISTRIBUIDORA: *INFOCAPITAL*

Iridium Runners foi feito a pensar na diversão pura e simples. Para atingir esse objectivo, a produtora italiana Playstos variou o género dos jogos de corrida e introduziu, ao invés de um automóvel, um corredor ultra-rápido, acompanhado de um pequeno engenho voador que serve para activar os bónus apanhados. Apesar de apresentar uma jogabilidade fácil, este título é difícil. O jogador tem de gerir na perfeição a colecção de Iridium (energia), os *power ups* e os *boosts* de velocidade. Uma tarefa árdua, porque os adversários mais fortes destacam-se exageradamente. Facto que leva a uma espera excessiva para se desbloquear os cenários e provas restantes, originando frustração no jogador e tornando o início muito penoso. Este desequilíbrio mancha um bom conceito que funciona perfeitamente no modo para múltiplos jogadores. Aí dá para ver como o jogo é divertido e como tem muito potencial. Resta saber se haverá uma segunda versão com os problemas bem afinados... ***R.G.A***

STAR TREK: CONQUEST

CONQUISTA À VEZ

Não é necessário ser um *trekkie* para apreciar Conquest, um título que deve mais a jogos de tabuleiro como o **Risco** do que ao universo televisivo criado por Eugene Roddenberry. Com o objectivo de conquistar a galáxia derrotando cinco raças em combate, Conquest pede ao jogador para construir frotas, expandir o domínio sobre uma trintena de planetas e usar armas especiais que demoram vários turnos a ficar prontas para usar. A movimentação das forças é a chave para o sucesso e a componente de gestão é bastante superficial, tal como em desafios de tabuleiro militares como o... Risco. Já os combates podem ser processados automaticamente ou num formato de acção, com o jogador a assumir os controlos das naves numa vista de cima para baixo que nos recorda o velho **Star Control**. Conquest não promete estratégia profunda. É um jogo simples que peca apenas pela repetibilidade do mapa (é sempre o mesmo) e ausência de uma componente para jogar contra adversários humanos. Mesmo assim consegue ser uma forma eficaz de entreter os amantes de desafios de tabuleiro durante algumas horas. ***F.T.***

6|10

STAR TREK: CONQUEST
SISTEMA: *PLAYSTATION 2*
AUTOR: *BETHESDA*
EDITORA: *BETHESDA*
DISTRIBUIDORA: *INFOCAPITAL*

Need For Speed: Pro Street

SISTEMA: *PSP* AUTOR: *EA CANADA*
EDITORA: *ELECTRONIC ARTS*
DISTRIBUIDORA: *EA PORTUGAL*

3|10

Acreditamos ser necessário possuir algum talento para pegar em algo de muito divertido e transformá-lo numa coisa terrivelmente entediante. É por isso que achamos que a EA Canada merece uma salva de palmas seguida de uns açoites. A versão PSP de Pro Street apenas vem tornar mais óbvia a fraqueza deste novo e triste capítulo da vida de uma das melhores série de corridas de carros alguma vez a agraciar as nossas consolas e PCs. Aqui apenas existem duas coisas para fazer: correr e "kitar" o carro. O teor repetitivo das provas e das pistas, e a velocidade estupidamente lenta a que os veículos inicialmente se deslocam, destrói qualquer prazer que se possa tirar deste jogo. E de nada vale melhorar os carros para que fiquem mais rápidos, pois a fraca jogabilidade certifica-se de que se tornarão quase incontroláveis. A coerência continua, com a exclusão dos dois modos de jogo unanimemente considerados como os mais divertidos: o Drag e o Drift. Uma coisa é certa: jogar Pro Street deixa qualquer um carente por velocidade. ***G.B.***

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

GENEROSA VIOLÊNCIA BÁRBARA

Paisagens deslumbrantes, inimigos aguerridos e um mundo livre de se explorar. Estes são os motivos que fazem o jogador visitar Viking: Battle For Asgard. Outro factor que nos agarra é a possibilidade do jogador perpetrar ataques com um conjunto de soldados a patrulhas inimigas e a fortificações. A acção é visceral e sangrenta, e é interessante como o nosso herói se enquadra na refrega dirigida pela inteligência artificial. A produtora Creative Assembly foi generosa na violência gráfica. Os litros de sangue espalhados pela espada do herói e a quantidade de membros decepados são impressionantes. Mas ao contrário de parecer gratuito ou ofensivo, todo este ímpeto violento enquadra-se perfeitamente no mundo do jogo. Para sobreviver nesta paisagem inóspita, basta ao jogador pressionar dois botões. Mas a hipótese de se poder atacar de maneira furtiva e os ataques com um exército a acompanhar o herói valorizam os embates e a experiência de jogo. ***R.G.A.***

6|10

TITULO JOGO
SISTEMA: *X360/PS3*
AUTOR: *CREATIVE ASSEMBLY*
EDITORA: *SEGA*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

6|10

Coded Arms: Contagion

SISTEMA: *PSP* AUTOR: *CREAT STUDIO* EDITORA: *KONAMI*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Contagion é o regresso à base dos jogos de acção na primeira pessoa (FPS). Acção linear, salas pejadas de adversários, *save points*, uma arma com munições infinitas e *bosses*. O mais interessante desta segunda incursão pela série é que, ao invés do título anterior, as salas e os desafios não são gerados aleatoriamente. Em Contagion cada parte da missão apresenta-se como um puzzle, as personagens controladas pela consola estão dispostas propositadamente. O que nos vale é que a esperteza dessas personagens é inversamente proporcional à agressividade. A opção *lock on* está disponível, algo que se agradece em lutas contra *bosses* ou adversários solitários, devido às limitações de interface física da PSP. Porém, adere ao primeiro inimigo que aparece em frente, não ao mais importante. Para complicar a experiência, na versão para múltiplos jogadores esta opção é inexistente. Contagion aplica bem os conceitos primários dos FPSs. No entanto, as suas falhas podem levar o jogador ao desespero. ***R.G.A.***

WII 5|10 **PSP 7|10**

Bomberman Land

SISTEMA: *WII/PSP* AUTOR: *HUDSON* EDITORA: *RISING STAR GAMES*
DISTRIBUIDORA: *VIRGIN PLAY PORTUGAL*

Seja na Wii ou na PSP, o desafio de Bomberman Land é participar num modo de aventura que compreende uma série de minijogos tais como saltar à corda, corridas de carros telecomandados e, claro, largar bombas em cenários labirínticos tentando eliminar os adversários – este é o modo clássico pelo qual Bomberman ficou conhecido. Contudo, as semelhanças entre as duas versões são poucas, uma vez que contam com histórias e métodos de controlo diferentes. Se na PSP o enredo é suficientemente *cheesy* para nos arrancar um sorriso e os minijogos são imediatos e divertidos, a versão para Wii é demasiado difícil, não permite que o jogador acelere os diálogos (as conversas chegam aos 15 minutos!) e não oferece diversão à altura de títulos como **WarioWare: Smooth Moves** ou **Wii Play**. As duas versões contam com um modo para múltiplos jogadores que permite jogar ao clássico Bomberman, sendo que na PSP é possível jogar com um amigo sem que este tenha o UMD do jogo. ***F.T.***

8|10

Sam & Max: What's New Belzebub?

SISTEMA: *PC* AUTOR: *TELLTALE GAMES* EDITORA: *TELLTALE GAMES*
DISTRIBUIDORA: *N.D.*

Depois do Pólo Norte, das *raves* vampirescas e do espaço sideral, é altura de visitar o Inferno para pedir contas ao chifrudo em pessoa. What's New Belzebub desvenda-se num par de horas mas essa curta duração apenas sublinha a genialidade dos diálogos e um desfilar de algumas das melhores piadas da série Sam & Max. Desde representar o Inferno como um escritório em que a maior preocupação de Satã é a produtividade dos seus empregados a paródias aos sete pecados mortais e tiradas de cariz sexual, este capítulo fecha com chave de ouro a presente temporada. O ritmo frenético com que velhos conhecidos entram e saem de cena e alguns enigmas obtusos vão deixar os jogadores em palpos de aranha. Por isso, recomendamos a compra da colecção completa em *www.telltalegames.com/samandmax* para desfrutar, uma a uma, das obras que mantêm viva a chama dos jogos episódicos. ***J.V.***

House Of The Dead 2 & 3 Return

SISTEMA: *WII* AUTOR: *SEGA* EDITORA: *SEGA*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

5|10

Como um bom zombie, a série House Of The Dead levanta-se sempre de novo para nos assombrar. Após mais de uma década de não-vida, a série que originou o melhor filme de Uwe Boll e colocou milhões de jogadores aos tiros apresenta-se num *remake* pensado para a consola da Nintendo. A infame falta de precisão do Wii Remote tem dificultado a vida a jogos de tiros, mas aqui a coisa funciona bem, depois de calibrado o comando - que pode ser a "pistola" Zapper. No pacote estão o segundo e terceiro capítulos da série, tais como os conhecemos de versões antigas como a da Dreamcast e Xbox. Vários modos de jogo, alguns reféns para salvar e zombies de todos os feitios e tamanhos embrulham acção simplista mas estranhamente viciante. Jogado a dois é melhor (ou um jogador pode pegar em dois comandos), mas termina-se num piscar de olhos. Talvez o serviço Virtual Console fosse um destino mais adequado. ***N.C.***

>> BAIXO PREÇO

€10

BATTLEFIELD 1942

SISTEMA: PC **DISTRIBUIDORA:** EA PORTUGAL
PREÇO: 10 EUROS

Battlefield 1942 foi considerado um dos melhores títulos de 2002 graças ao seu cruzamento de combates a pé com a pilotagem de veículos tais como tanques, jipes, barcos, aviões e blindados de transporte. Ao fim de seis anos, este jogo continua a cativar milhares de jogadores em todo o mundo, sendo uma referência não só ao nível das competições online como também da comunidade de *modding*.

€20

DRAGONBALL Z: GOKU DENSETSU

SISTEMA: DS **DISTRIBUIDORA:** ATARI IBÉRICA
PREÇO: 20 EUROS

Baseado na série de animação japonesa DragonBall, este jogo difere dos antecedentes. Ao invés das afamadas batalhas em pleno ar e com superpoderes, aqui o jogador terá que combater com cartas para progredir no modo História. Uma variante que poderá apelar aos que não conhecem a série.

€13

DEF JAM: ICON

SISTEMA: XBOX 360 **DISTRIBUIDORA:** EA PORTUGAL
PREÇO: 13 EUROS

Sean Paul, Ludacris e The Game são algumas das estrelas de hip-hop que o jogador pode controlar no terceiro título da série Def Jam. A EA Chicago criou um jogo que capta bem a atmosfera dos subúrbios norte-americanos, propondo ao jogador a aprendizagem de vários estilos de luta com truques que se desbloqueiam ao ritmo da banda sonora.

€20

LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY

SISTEMA: PSP **DISTRIBUIDORA:** ECOFILMES
PREÇO: 20 EUROS

Os principais trunfos da série LEGO Star Wars são o humor, a possibilidade de convidar um amigo para jogar de forma cooperativa e, claro está, o facto de toda a aventura ganhar vida através das peças LEGO. Uma fórmula criada pela Traveller's Tales que oferece ao jogador uma nova perspectiva do universo Star Wars.

€15

TRUE CRIME : NEW YORK CITY

SISTEMA: PLAYSTATION 2 **DISTRIBUIDORA:** ECOFILMES
PREÇO: 15 EUROS

Música, muita música, e uma Manhattan replicada de forma pormenorizada. Este é o ambiente que rodeia a história de um detective que luta contra o crime violento num universo aberto que presta homenagem aos filmes policiais *made in Hollywood*. O final da trama depende das escolhas tomadas pelo jogador ao longo da aventura.

€20

MY HORSE AND ME

SISTEMA: DS **DISTRIBUIDORA:** ATARI IBÉRICA
PREÇO: 20 EUROS

Muitas são as crianças que gostam de cavalos, mas muitos também são os pais que não têm condições financeiras para os obter e manter. Daí que My Horse And Me poderá ser uma boa alternativa. Entre provas desportivas, passeios e até cuidar dos equídeos, tudo é possível neste título.

DEBAIXO DE FOGO

GONÇALO BRITO

Tornamos sonhos em realidade

Quando era miúdo costumava sonhar recorrentemente que acordava e toda a gente havia desaparecido. Despertava sozinho em casa e, quando saía em busca de pessoas, apenas achava ruas, casas e lojas com aspecto de terem sido recentemente abandonadas. Ao contrário do que seria de esperar, no sonho esta situação não me assustava. Bem pelo contrário. Quase explodia de alegria por ter aquela cidade inteira ali à minha disposição. Afinal, que criança não sonha em ter livre acesso a todos os brinquedos, bolos, gelados e desenhos animados que conseguir aguentar?
É claro que o conteúdo da mensagem fornecida pelo dito sonho é mais complexo do que parece. É um sonho que reflecte um desejo transversal a praticamente toda a Humanidade: ter livre acesso a todas as coisas que se deseja e poder fazer o que se quer, quando se quer e da forma como bem se entende, sem se estar sujeito a limites morais e a julgamentos de terceiros.
Porque acham que os jogos de universo aberto como **Grand Theft Auto** têm tanto sucesso? Em muitos aspectos, Liberty City é a cidade do meu sonho. Sim, a metrópole do jogo inclui habitantes, mas isso é irrelevante, porque esses são virtuais, ou seja, não nos impedem de fazer o que nos der na cabeça – e esse sim é o verdadeiro objectivo e principal razão de sucesso do jogo.
É também interessante perceber porque não me colocou o meu sonho numa cidade virgem, ainda por habitar, mas sim num lugar previamente repleto de pessoas. A verdade é que todos nós temos uma veia de voyeurista. Nada fascina um humano como outros seres humanos. Estar sozinho numa cidade antes habitada significa poder invadir a privacidade dos seus residentes e mergulhar nos seus mais íntimos segredos – uma vez mais, sem ter de prestar contas por isso e sem termos de nos preocupar em sermos rotulados de pervertidos. Não precisam de ficar desconfortáveis, nem de dizer à pessoa que está a ler este artigo por cima do vosso ombro «eu não sou assim, eu quero lá saber da vida dos outros!». Afinal, toda a gente o faz, na Internet, por exemplo, onde sites como o Hi5 e o YouTube funcionam como janelas abertas para a vida dos outros. Mas são os videojogos que mais se aproximam da realidade. «Tens a oportunidade de aceder a este maravilhoso jogo imaginário da tua infância, que é: "E se eu pudesse criar o meu próprio mundinho e todas as pessoas dentro dele, e observá-las enquanto elas vivem a sua vida intervindo para mudar coisas sempre que me apetecesse?"». As palavras são do vice-presidente da Electronic Arts, Rod Humble, relativamente ao conceito de uma das séries de videojogos mais populares e rentáveis de sempre: The Sims. Ironicamente, jogar **The Sims** é também um reflexo da personalidade de quem o faz, e por isso uma experiência pessoal e privada. O indivíduo que o joga gosta de observar outrem, mas não aprova que espreitem por cima do seu ombro enquanto o faz. E isso torna-o apetecível para voyeuristas. Irónico de facto.
A maior parte dos videojogos permite-nos viver fantasias onde somos heróis – viajamos pelo espaço sideral, dizimamos dragões e vencemos torneios desportivos. Obras como as da série Grand Theft Auto e The Sims sobressaem porque conseguem capitalizar sobre os nossos sonhos mais recônditos – por mais desviantes que a sociedade diga que eles são. E são também essas obras que nos permitem conhecermo-nos melhor a nós e aos outros.

***A jogar:** Persona 3, Travian*
***A ler:** "Comix" (Dez Skinn)*
***A ver:** "Vanishing Point" (Richard C. Serafian), "Out Of The Blue" (Dennis Hopper)*
***A ouvir:** Joy Division, Six Feet Under*
***A visitar:** www.animeportugal.net*

UM PIXEL A MENOS

FREDERICO TEIXEIRA

Incoming!

Este mês eu e o tipo de armadura na coluna de opinião aqui ao lado começámos uma nova rubrica para a Hype TV chamada "Incoming!" – para quem não sabe, a Hype TV é uma secção regular do DVD onde a redacção se empenha em suicidar socialmente fazendo todo o tipo de figuras tristes para a câmara num formato tão chunga que é quase *cool*. Quase. Adiante.
O Incoming! é um conjunto de pequenos clips onde duas personagens controlada pela Inteligência Artificial conversam enquanto aguardam pela chegada do jogador. Ou seja, é uma oportunidade de gozar com todo o tipo de situações ridículas que surgem nos jogos e às quais nos acostumamos ao longo dos anos.
O mais assustador foi a rapidez com que o Gonçalo e eu arranjámos ideias para a rubrica. Dezenas de ideias. O que me leva a concluir o óbvio: há algo de fundamentalmente errado numa indústria que evoluiu a passos largos em diversas áreas, excepto no domínio da Inteligência e da Vida Artificial. Temos hoje personagens mais expressivas, com movimentos mais realistas, dotadas de vozes excelentes mas são quase todas mentecaptas no que respeita à relação com o ambiente que as rodeia e com o jogador. Isto não nos impede de criar vínculos emocionais com os nossos companheiros de **Call Of Duty 4**, como argumenta, e bem, o jornalista Clive Thompson na revista Wired. Mas significa que os "actores virtuais" não têm capacidade de nos surpreenderem espontaneamente, tal como um bebé que cai no chão de uma forma cómica e resolve sorrir em vez de chorar após analisar as expressões dos adultos.
Só que ao contrário do bebé as personagens do videojogo não têm controlo sobre o seu corpo, não têm uma forma de interagir espontaneamente com o mundo virtual onde "habitam". Possuem um leque de movimentos pré-concebidos e todas as acções que não sejam abrangidas por elas, não são passíveis de ser manifestadas, por muito avançada que seja a sua inteligência. É o mesmo que eu acordar e pensar «vou levantar-me da cama», mas não conseguir fazê-lo porque o meu corpo não o permite.
Existem diversas concepções de Inteligência Artificial e múltiplos caminhos por onde esta pode evoluir, seja no âmbito dos jogos ou fora dele. Contudo, parece-me que é impossível dar um salto qualitativo relevante enquanto as equipas de produção se dedicarem a criar uma biblioteca de animações em vez de ensinarem as personagens a usar o seu corpo – o que é bestialmente simples no papel, mas uma tarefa hercúlea na prática. Enquanto esse esforço não for levado a cabo, é quase contraproducente dotar um ser virtual de cérebro... E lá se continua a apostar num subproduto da concepção ideal de Inteligência Artificial, repleto de imperfeições, incoerências e no qual são usados uma série de truques e batotas para obter resultados pouco ambiciosos. Bom, ao menos Fr3d3PO e Go2Bri2 lá se vão divertindo com isso no Incoming!.

***A jogar:** Freeciv, Sins Of A Solar Empire*
***A ler:** "Piranese La Planete Prison" (Milo Manara)*
***A ver:** "Ratatouille" (Brad Bird)*
***A ouvir:** Buraka Som Sistema, Portishead*
***A visitar:** http://weblog.frittle.org/*

XBOX LIVE!

Gripshift

Pistas suspensas no céu, repletas de rampas e armadilhas são o sonho dos masoquistas do volante. Junte-se a tudo isso mais de 100 desafios, *power-ups* e corridas para múltiplos jogadores e a diversão está garantida. Por mais 350 pontos pode-se adquirir a "Turbo Pack", uma expansão com novas pistas e músicas.

Preço: 800 pontos

XBOX LIVE!

Project Gotham Racing 4

O Premium Challenge Pack inclui 20 eventos para o piloto solitário, uma opção que permite passear pelas cidades e uma prova online - Cat And Mouse - em que duas equipas tentam caçar o "rato" adversário. Pelo caminho, ganham-se novos carros, motas e modos de jogo.

Preço: 400 pontos

Mr. Driller Online

O clássico jogo de perícia da Namco estreia-se finalmente no serviço Live! Arcade com o bónus de um viciante par de provas para dois a quatro jogadores. Munidos de martelos pneumáticos, os protagonistas têm de escavar cenários pejados de blocos coloridos, obtendo o máximo possível de pontos ao mesmo tempo que evitam ficar sem oxigénio.

Preço: 800 pontos

XBOX LIVE!

Call Of Duty 4

Depois de destronar Halo 3 no top online da X360, Call Of Duty 4 prepara-se para prolongar o seu reinado com o Variety Map Pack. Esta expansão inclui quatro mapas que transportam a acção para uma floresta, os corredores de uma estação TV, um armazém e um *remake* do mapa Carentan com um design inspirado na Chinatown de São Francisco.

Preço: 800 pontos

PLAYSTATION STORE

Warhawk

Operation Broken Mirror transporta o jogo de tiros da Incognito para as gélidas paisagens de uma base militar Eucadian. Para além dos novos cenários, este downloadable inclui um tanque capaz de transportar um máximo de seis soldados em simultâneo. Um escudo que absorve danos e um turbo para velocidade extra são outros trunfos deste aparelho.

Preço: 5 euros

VIRTUAL CONSOLE

Kirby 64

Combinando acção em 2D com paisagens tridimensionais, Kirby 64 coloca o ternurento herói numa demanda para recuperar um cristal roubado pelo terrível Dark Matter. A combinação de habilidades para avançar na campanha e minijogos para múltiplos jogadores são notas de destaque nesta obra.

Preço: 1000 pontos

R-Type 3

Um clássico dos anos 80, R-Type é uma referência dos "tiro-neles" da velha guarda graças ao seu engenhoso arsenal bélico e memoráveis *bosses*. Este terceiro episódio chegou à Super Nintendo em 1994 e consolidou a mecânica de jogo com novos *power-ups* e um renovado sistema de evolução de armas.

Preço: 800 pontos

PC

The Wonderful End Of The World

O fim do mundo está aí ao virar da esquina mas ainda é possível salvar pessoas, animais e edifícios do iminente apocalipse. Tudo pode ser engolido por uma criatura que vai crescendo à medida que absorve objectos. Um excelente tributo à série Katamari.

Preço: 13 euros
Onde: www.dejobaan.com/wonderful

Zombie Shooter

A Sigma Team bebeu inspiração no imaginário dos mortos-vivos para nos oferecer um frenético "tiro-neles". Zombie Shooter inclui dezenas de níveis, armas e criaturas num jogo que cruza a mecânica de Diablo com a atmosfera soturna de um Resident Evil.

Preço: 13 euros
Onde: www.sigma-team.net/games/action/zombie-shooter.html

Astro Avenger 2

A Humanidade está à beira da extinção fruto da cavalgada sanguinária de uma raça alienígena. O jogador veste o fato do único piloto espacial capaz de dizimar as vagas de inimigos, ao mesmo tempo que reúne os fragmentos de uma poderosa arma que terminará com o conflito de uma vez por todas.

Preço: 13 euros
Onde: sahmon.com/astroavenger-2.html

Armageddon Empires

Quatro facções lutam pelo poder num jogo de estratégia por turnos que cruza mapas hexagonais com dezenas de personagens e aparelhos com habilidades específicas representadas em cartas coleccionáveis. Uma fusão viciante de Magic: The Gathering com jogos de tabuleiro.

Preço: 20 euros
Onde: www.crypticcomet.com/games/AE/armageddon_empires.html

WINNERS USE DRUGS

As competições de desportos electrónicos estão cada vez mais permeáveis ao consumo de substâncias dopantes mas, ao contrário dos desportos convencionais, é muito complicado implementar um sistema de detecção. **FREDERICO TEIXEIRA**

Enviem-nos a vossa opinião para leitoreshype@mygames.pt

Ele treinou durante milhares de horas. Teve cuidado com a alimentação, praticou desportos que ajudam a coordenar melhor os movimentos e conseguiu finalmente chegar à etapa final de um dos torneios de maior prestígio. O prémio é chorudo, o último adversário parece confiante e os patrocinadores, clãs e melhores jogadores de todo o mundo estão de olhos postos na transmissão do encontro, via televisão e Internet. O desfecho da prova pode determinar o seu futuro enquanto jogador profissional e remunerado.

É cada vez maior o número de jogadores que, confrontados com este tipo de pressão, procura superioridade competitiva consumindo drogas, ou fármacos vendáveis apenas mediante receita médica. Para o fundador da Cyberathlete Professional League (que recentemente fechou as portas), Angel Munoz, as metanfetaminas e o Ritalin são as substâncias de uso mais frequente e torna-se imperativo implementar sistemas de controlo antidoping. Contudo, ao contrário da esmagadora maioria dos desportos actuais, muitas das competições de desportos electrónicos envolvem qualificações ou partidas feitas à distância, com os participantes a jogar na sua própria casa ou em pequenos clubes. É por isso difícil montar um sistema de controlo eficaz, pelo menos fora das grandes competições como a Electronic Sports World Cup ou a World Cyber Games.

Estimulantes

A par do problema das drogas e fármacos mais "duros", também é cada vez mais banal visitar uma LAN Party e observar grandes quantidades de guaraná, café, bebidas energéticas ou outro tipo de suplementos alimentares em cima das mesas. Uma vez que, tal como o tabaco, este tipo de substâncias são socialmente aceites, existem empresas que têm aproveitado o facto para criar verdadeiros cocktails compostos por estimulantes de venda livre.

A mais recente polémica em torno deste tipo de substâncias é o FPS Brain, pequenas cápsulas para jogadores que "fazem efeito em 60 ou menos minutos" e que prometem "melhorar a capacidade de reacção" bem como eliminar as "mãos trémulas ou os *flashes* de cafeína". O produto é vendido com uma garantia de devolução de 110 por cento do dinheiro, caso os clientes não estejam satisfeitos - se bem que os portes de envio não cobrem os 10 por cento extra. Apesar da composição do FPS Brain pouco diferir de inúmeras outras bebidas energéticas, estes comprimidos têm despertado uma discussão acesa nos fóruns da Internet ligados ao mundo dos desportos electrónicos: uns chamam-lhe golpe de marketing e placebo; outros reconhecem que o produto funciona; e há também quem condene veementemente a ingestão deste tipo de bebidas, independentemente da sua influência nos resultados.

NA NET

Sites Relacionados:

www.fpsbrain.com

MMOS

PELOS CAMINHOS DA EA-LAND

GONÇALO BRITO, SIM RESMUNGÃO

Ah, os bons velhos tempos de The Sims Online. Agora posso ser apenas um velho resmungão, mas na altura todos me conheciam por Naked Lunch, um esbelto jovem com um sensual corpo sem pele e uma cabeça de Frankenstein. Comprei um lote de terreno junto à praia, construí uma casa e recheei-a com os melhores itens da época. Arranjei emprego na Fábrica de Robôs, da qual me despedi mal descobri que a maioria dos habitantes deste mundo ganhava mais dinheiro a trabalhar em casa do que a realizar tarefas de grupo, como a cozinhar e a vender pizzas. Foi por isso que passei a "alugar quartos" e a aceitar companheiros de casa, e foi assim que conheci a minha avatar gémea, a qual desposei sem pensar duas vezes. A vida foi boa durante o primeiro ano, embora existissem rumores sobre o desaparecimento de habitantes e a escassa chegada de novos residentes. Os boatos foram-se transformando em factos e o nosso próprio bairro ficava mais deserto de dia para dia. Eventualmente, até a minha esposa me abandonou. O jogo estava claramente a perder popularidade. Mas eu não queria saber, eu era feliz. E fui feliz, sozinho na minha casa, durante todos estes anos. Nunca percebi – nem quis saber – porque quase ninguém queria jogar The Sims Online (TSO), mas os anos de solidão levaram-me inevitavelmente a reflectir sobre isso.
Apercebi-me então que jogar The Sims é uma experiência demasiado privada e pessoal, não muito diferente de escrever num diário. E as pessoas não estão dispostas a deixar estranhos de todo o mundo espreitar os seus diários. Pelo menos não nos moldes oferecidos por TSO. Outra razão para o falhanço de TSO foi o estagnar do seu universo, praticamente abandonado pelos seus criadores, que nunca o actualizaram. Isto significa, entre outras coisas, que nunca foi consumada a promessa de que os utilizadores iriam um dia poder trazer para o jogo material criado por si. Por fim, convém relembrar que para jogar TSO era necessário pagar uma mensalidade, ao passo que Second Life – que surgiu a seguir, ainda em 2003 – é grátis.
A verdade é que Second Life acabou por se tornar num fenómeno de popularidade e, porque quer uma fatia desse bolo, a Electronic Arts decidiu reavivar TSO. Agora, pobre de mim, está tudo a mudar. As 13 cidades de TSO foram fundidas numa EA-Land e todos passámos a usufruir de mais privacidade. A economia, que estava altamente inflacionada, foi corrigida, e agora respeita

a lei da oferta e da procura. Já foi também introduzida a famigerada funcionalidade que permite criar, utilizar e vender objectos criados pelos jogadores – o que abre a possibilidade de se ser dono de lojas. Outras modernices incluem sinergias com sites da Internet, como o Facebook, o Google e o Yahoo, e caixas multibanco para comprar e vender Simoleans (a moeda corrente do jogo, cujo novo nome está actualmente em votação) via PayPal. E a mudança mais grave? É possível jogar de graça. Sim, regalias como poder comprar terreno, ou arranjar emprego, continuam a ser exclusivas àqueles que pagam os seis euros de mensalidade, mas de qualquer forma agora há uma porta aberta a qualquer um. Mas porque raio está a EA a fazer isto? Será a desgraça de todos, vão por mim. Já vos tinha dito que no meu tempo é que era bom?

ONLINE

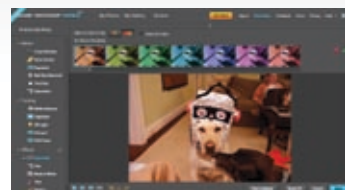
CRIAÇÃO DE MODS

Source SDK

Valve Software
http://developer.valvesoftware.com/wiki/Main_Page

O kit para desenvolvimento de software da Valve é uma das mais competentes ferramentas para criar modificações de jogo completas, mapas, personagens ou filmes e coreografias machinima. Através do site indicado os possuidores de um jogo recente da Valve podem descobrir como descarregar esta aplicação (via Steam) e consultar uma panóplia de tutoriais para aprender a usar o software.

Software de edição de imagem

Photoshop Express
Adobe
www.photoshop.com/express/landing.html

Nem todos necessitam de um programa profissional para tratar as suas fotografias. Razão pela qual a Adobe lançou uma versão simplificada e gratuita do Photoshop que funciona através da Internet. A par de inúmeras ferramentas para melhorar a qualidade das fotos, o Photoshop Express permite arquivar até dois gigabytes de imagens online, bem como partilhar álbuns com outros utilizadores.

Machinima

Portal: a Day in the life of a Turret
Leet World
www.theleetworld.com/2008/01/18/portal-a-day-in-the-life-of-a-turret-2

O que vai na "cabeça" das metralhadoras estacionárias do jogo **Portal**? De que falam elas enquanto o jogador não chega? O que fazem para passar o tempo? Que opinião têm do jogador ou do polémico Companion Cube? A equipa de filmes machinima Leet World resolveu abordar estas e outras questões na sua nova e divertida produção.

Software de edição de imagem

GIMP
GIMP Team
www.gimp.org/windows

GIMP é um programa de edição de imagem gratuito que está cada vez mais próximo do grau de versatilidade e profissionalismo de referências como o Photoshop da Adobe. O software suporta diversos tipos de ficheiro (inclusive o formato PSD) e pode ser usado para aperfeiçoar, criar, ou alterar imagens.

Controladores para o comando Xbox

SwitchBlade
Blue Orb
www.switchbladegaming.com

O pacote de software SwitchBlade é um conjunto de drivers e esquemas de configuração que permitem aos utilizadores usufruir do comando da Xbox 360 num PC com o Windows, sem terem de se preocupar com as configurações dos botões. O programa vem com uma série de esquemas de controlo incluídos para jogos como **Half-Life 2**, **World Of Warcraft**, **Call Of Duty 4** ou **Guild Wars**. Também é possível mapear cada botão para uma nova função.

AO ABANDONO

Clássicos cujos direitos expiraram, ou que foram disponibilizados ao público pelos produtores para serem jogados livremente.

Pushover (1992)

Ocean *www.abandonia.com/en/games/62/Pushover.html*

Com um estilo de jogo semelhante a Lemmings, Pushover incita o jogador a reorganizar pequenos blocos de dominó para que estes se possam empurrar uns aos outros resolvendo o puzzle apresentado em cada nível.

The Lost Vikings (1993)

Blizzard Entertainment *www.abandonia.com/en/games/12/Lost+Vikings%2C+The.html*

The Lost Vikings foi um dos primeiros jogos a investir na cooperação entre diferentes personagens para ultrapassar os mais diversos problemas. Controlar estes três vikings que foram transportados para o futuro é divertido e desafiante.

Bubble Bobble (1989)

Taito *www.abandonia.com/en/games/241/Bubble+Bobble.html*

Este velho clássico convida os jogadores a controlar um dragão que comeu sabão e tem de envolver os adversários em bolas, para depois rebentá-las. Um jogo de plataformas bastante mais viciante do que aparenta à primeira vista.

VIDEOCLIPS

Nintendo Game & Watch

Onde: *Video Game Ads*
Tags: *System (na secção Top Rated)*

Recordam-se da Nintendo Game & Watch? Era uma consola portátil lançada em 1982 que tinha dois ecrãs, à semelhança do que acontece com a DS. Nada como recordar os clássicos com este anúncio do milénio passado.

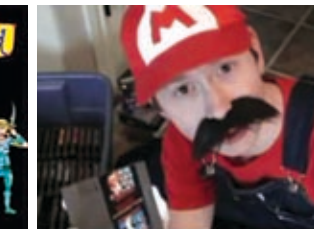
Hamster Video Game

Onde: *College Humor*
Tags: *Hamster*

Hamster Video Game é um jogo de plataformas com música de oito bits e inúmeros níveis, onde o protagonista é um hamster real, que tem de passar pelos mais diversos obstáculos.

The Guild

Onde: *You Tube*
Tags: *The Guild*

Vencedora do prémio You Tube para a melhor série de 2007, The Guild conta a história de uma guilda de World Of Warcraft que passa seis horas por dia no mesmo espaço virtual. O problema é quando a virtualidade e a realidade se começam a misturar.

Amazing Nintendo Facts

Onde: *You Tube*
Tags: *Nintendo Facts*

Sabiam que a primeira consola a utilizar controlo analógico e *force feedback* foi a Nintendo 64, ou que originalmente o Mario se chamava Jump Man? Fiquem a par destes e outros factos acerca da Nintendo através desta película.

FIFA Street 3

Onde: *Meta Cafe*
Tags: *Roof Ball*

O vídeo promocional do FIFA Street 3 mostra-nos alguns talentos de rua que misturam futebol com parkour e fazem as fintas de Cristiano Ronaldo parecer algo extremamente banal e simples. Uma modalidade que dá pelo nome de *roof ball*.

MODS SOBRE RODAS

MotorStorm é divertido, mas só para quem tem uma PlayStation 3. Graças ao admirável mundo das modificações, os adeptos do PC também podem colocar o capacete na cabeça, meter o pé no acelerador, e embarcar em enlameadas corridas que não dispensam bazucas e metralhadoras.

NA NET

Sites Relacionados:
http://moddb.com

D.I.P.R.I.P

A Terceira Guerra Mundial transformou o planeta numa terra sem lei. Os sobreviventes batem-se pela escassa comida que resta, ao volante de veículos armados. Construída sobre o motor de Half-Life 2*, esta modificação ao estilo de "Mad Max", permite visitar locais como cidades, refinarias e armazéns de comida. Impressiona pela qualidade gráfica e jogabilidade fluida, tendo recebido boas críticas de respeitados sites como o Moddb e Planet Half-Life. Convenhamos que, com veículos com nomes como "Bloody Mermaid", fica-se com vontade de a experimentar.*

Onde: *www.diprip.com*

Quake 3 Rally

A mod que transformou por completo o jogo de acção na primeira pessoa Quake 3*, é um divertido jogo de rali pautado pelo uso de armas de fogo e power ups (melhoramento de habilidades). Apesar de antiga, a modificação total Quake 3 Rally é uma experiência que ainda vale a pena descobrir. Em especial porque recebeu recentemente uma actualização que corrigiu alguns bugs e introduziu a possibilidade de jogar online em modos como Deathmatch, Demolition Derby ou Capture The Flag.*

Onde: *www.per-thormann.de/q3rally*

Marauders

Jipes, carros de polícia, buggies e até tanques de guerra, são alguns dos veículos disponíveis nesta mod para Battlefield 2*. Baseada em jogos como* Interstate' 76*, Marauders ficciona sobre um mundo onde o colapso da economia mundial leva ao surgimento de duas facções armadas: os poderosos Vigilantes, que nasceram das cinzas da polícia norte-americana; e os Bulldogs, patriotas britânicos, com equipamento estado de arte.*

Onde: *bigkids.ducommundesigns.com*

Battleracer

A condução de veículos terrestres é uma das actividades mais divertidas do jogo Battlefield 2*. É por isso natural que tenha sido criada esta mod, que deixa as armas de fogo de lado para permitir que jogadores de todo o mundo se juntem para participar em corridas organizadas. São 22 pistas que se repartem por dois tipos de provas: numas ganha o primeiro a atravessar a meta, noutras, aquele que der a volta mais rápida ao circuito. Tal como em* TrackMania Nations*, as prestações do jogador são registadas, originando rankings que podem ser consultados no site oficial de Battleracer.*

Onde: *battleracer.com*

OS MELHORES JOGOS PC CD

MyGames

RAY GUN

TUTORIAL XNA
OS PRIMEIROS PASSOS

Como em qualquer caminhada, o importante são os primeiros passos. O XNA não é diferente, por isso a Hype! falou com dois especialistas, o bolseiro de investigação do INESC-ID, João Fernandes, e o designer Nelson Carvalho, para nos apresentarem esta plataforma e como enfrentá-la.

O XNA define-se como um grupo de bibliotecas multiplataforma, optimizado para jogos e compactado numa Framework (núcleo de rotinas e de estruturas sobre o qual os restantes sistema são montados). Esta estrutura possibilita o desenvolvimento rápido de jogos, para as plataformas Windows e Xbox 360, e destina-se a académicos e pequenos programadores de jogos.
O XNA assenta na versão 2.0 e na Compact Framework do .NET, para PC e Xbox 360, respectivamente. O ambiente de edição é o Visual C# 2005 Express Edition ou o Visual Studio 2005, sendo que a linguagem base de programação é o C#.
Esta plataforma simplifica o acesso a um conjunto de funcionalidades que são comuns no desenvolvimento de jogos:

- As primeiras linhas de código já são referentes ao jogo em si, dado que na criação de um projecto de XNA ele gera o código referente à aplicação automaticamente;
- O mesmo código é compilável em Windows ou em Xbox;
- O XNA insere o conceito de "componente", o que possibilita a criação modularizada de jogos. Ou seja, vários programadores desenvolvem módulos separados (componentes) que depois são importados para o jogo com um número muito reduzido de linha de código;
- É possível o uso de módulos da .NET Framework como reconhecimento de fala, XML *parsers*, etc.;
- Possibilita o carregamento de texturas, *sprites*, modelos, *shaders* e sons com poucas linhas de código, permitindo usar de forma fácil no jogo modelos criados em 3D Studio, por exemplo;
- Possibilita uma forma fácil de integrar e interagir com o comando da Xbox, o teclado e o rato no jogo;
- Possibilita também um conjunto de classes matemáticas como: Vector, Matrix, Quaternion, Plane, AABB, Sphere, Ray, Frustum, Curve que são bastante úteis na construção de um jogo;
- Possui também um pequeno módulo de Física.

Devido a estas funcionalidades, o XNA torna-se na ferramenta ideal para um iniciado. Primeiro, porque se trata de uma tecnologia gratuita e que pode ser obtida através da Internet em http://creators.xna.com. Segundo, porque se dá ao programador uma série de classes e gestores que o ajudam a construir e gerir o seu jogo, mesmo que este não tenha qualquer conhecimento prévio de desenvolvimento de jogos ou computação gráfica. Terceiro, facilita o uso de modelos matemáticos e físicos de suporte ao jogo, como colisões, uso de matrizes, etc., e facilita a importação de conteúdo multimédia para o jogo como modelos, sons, texturas, etc. Por último, o programador apenas se preocupa com a implementação da ideia do jogo.

MENU

Dificuldade: Avançada

Requer:
- PC com ligação à Internet
- XNA Game Studio 2.0

DICAS IMPORTANTES

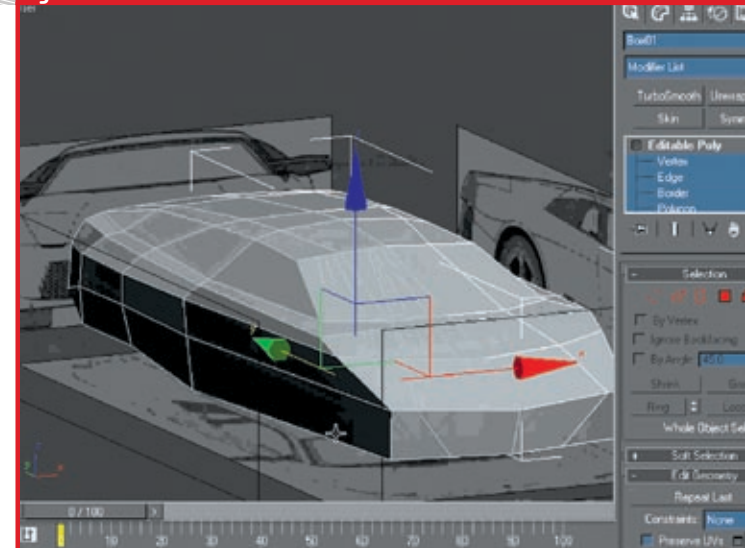
- Ter um conjunto de regras bem definidas. Sem esta premissa, o desenvolvimento será sempre confuso.
- Manter uma estrutura de desenvolvimento contínuo e não saltar pontos de desenvolvimento.
- Se for só uma pessoa a desenvolver um jogo, não esperar muito e manter as expectativas baixas, ou nunca se acabará o jogo.

Começar

Os primeiros dez passos a seguir são genéricos. Fazem parte de qualquer jogo, tanto para XNA como para OpenGl ou DirectX. Ou seja, à parte de se ter que aprender C#, basta seguir estas dez regras simples e importantes para quem quer mesmo se iniciar neste caminho:
1- Um jogo de cada vez. Se começar a dispersar, não vai acabar nenhum.
2- Decisão sobre que tipo de jogo será feito. FPS, plataformas, RPG, estratégia, etc.
3- O factor *keep it simple*. Quando se está a começar a desenhar um jogo, um dos factores importantes é para quem estamos a fazer o jogo. O maior erro é pensarmos em nós.
4- Lista de regras para todos os objectivos, todos os botões a pressionar, todas as acções que um jogador pode fazer.
5- Desenhar um esboço de todos os elementos gráficos que serão usados.
6- Todos os jogos têm de ser divertidos. Atenção ao nível de dificuldade.
7- Definir um *workflow* com etapas, para melhor planeamento.
8- Pesquisa. Não reinventar a roda. Aquilo que estamos a fazer, já alguém o fez.
9- Beta *testing*. Observar outras pessoas a jogarem ao "nosso" jogo. Esta é uma parte muito importante, é o primeiro contacto dos jogadores com o que se criou e ajuda a detectar vários erros.
10- Manter as expectativas baixas. É o primeiro jogo… não vamos criar o novo Warcraft.

Como sabemos que toda a ajuda é pouca no início e que dez passos parece um pouco superficial, resolvemos pedir aos dois especialistas que contactámos para vos ajudarem. Por esse motivo, a partir da próxima edição é provável que surjam tutoriais mais aprofundados no DVD…

SITES RECOMENDADOS

- msdn2.microsoft.com/xna
- creators.xna.com
- www.xnadevelopment.com
- xnatutorial.com

MODELAR CARROS

Uma das principais áreas de incidência das *mods*, para além dos mapas para First Person Shooters, é a da modelação de carros para jogos de corrida.
Neste tutorial vamos olhar para um dos métodos mais usados na modelação de veículos: o Box Modeling.
Tal como o nome deixa transparecer, esta técnica baseia-se na contínua alteração a uma caixa. Começamos por colocar uma caixa com o tamanho aproximado ao do carro que queremos modelar e, depois, vamos adicionando sequencialmente cortes e segmentos na malha de modo a podermos ajustar a caixa ao modelo do carro.
Claro que não é esperado que saibam de cabeça as medidas ou as proporções de um automóvel, e por isso mesmo vamos ter que nos munir de desenhos esquemáticos (*blueprints*) com as principais linhas do veículo, com as suas medidas, mas basicamente com as vistas de frente, lado, cima, etc.
A principal vantagem de começar-se com um sólido e não com um plano, tal como se fez no tutorial da cara, é garantir que a geometria é mais fácil de controlar. Como não precisamos de fazer solda de vértices tão frequentemente, não temos de perturbar a posição de vértices que não queremos. Começar com uma forma simples como uma caixa permite posicionar os vértices no seu lugar a cada iteração. Assim, à medida que adicionamos detalhe à malha, os vértices vêm já muito próximos da sua posição final.
Espero que gostem!

Sobre os autores

A GameDev-PT (www.gamedev-pt.net) é um ponto de encontro entre profissionais e entusiastas do desenvolvimento de videojogos onde podem encontrar todo o tipo de informações sobre o desenvolvimento de videojogos e participar no fórum da comunidade.

TECNOLOGIA

Piccolo, forte e caro

As colunas Picoforte da KEF são tudo o que separa o iPod de se tornar a aparelhagem estéreo que anima a sala de estar ou quarto. Para usá-las basta encaixar o iPod (Classic, Touch, Mini ou Nano), na baía central e controlar a reprodução da sua colecção de MP3 portátil através de um comando remoto.
Existem dois modelos distintos, o Picoforte1 e Picoforte3, o último dos quais apresenta um reforço de graves e colunas ligeiramente maiores. O sistema também carrega a bateria do iPod enquanto este estiver encaixado na respectiva baía. É ainda possível ligar o conjunto Picoforte + iPod a um televisor, para reproduzir os vídeos ou fotos do iPod.
O preço do conjunto de colunas Picoforte pode não ser o mais apelativo tendo em conta que se tratam de duas colunas de 35W mas, à semelhança do que acontece com o iPod, a elegância paga-se.

KEF Picoforte1 (430 euros)
KEF Picoforte3 (640 euros)
www.videoacustica.pt

Pens curandeiras e seguras

É cada vez mais habitual o recurso às *pens* para transportar informação, razão pela qual a LG lançou uma nova gama que serve alguns propósitos adicionais. O primeiro dos três produtos é a Vaccine Drive, uma *pen* que instala automaticamente um programa de antivírus capaz de verificar a integridade dos ficheiros do computador. Este modelo inclui dois anos de subscrição gratuita do antivírus nProtect.
A pequena USB Fingerprint é uma *drive* que protege os dados nela contidos graças ao sistema de leitura de impressões digitais que se encontra à superfície da *pen*, bem como um sistema de palavra-chave. É possível usar este modelo para proteger directamente os "Favoritos" da Internet ou para arquivar documentos que contenham informação sensível. O último modelo é a pequena *drive* Mini-Retractable que, como o nome indica, é compacta e tem uma ligação USB retractiva.
Todos estas pens estão disponíveis em versões de um, dois, quatro e, dentro em breve, oito gigabytes. E lembrem-se: com uma *pen* é possível acelerar a prestação do Windows Vista bastando ligá-la ao computador e seleccionar a opção "Ready Boost".

LG Vaccine Drive 4GB (30 euros)
LG Fingerprint Drive 4GB (35 euros)
LG Mini Retractable Drive 4GB (25 euros)
http://pt.lge.com

iSamsung

O novo leitor de multimédia P2 é a resposta da Samsung ao iPod Touch: ambos têm um ecrã que ocupa a maioria da superfície do aparelho e é sensível ao toque, e permitem reproduzir filmes, fotografias, músicas ou podcasts. Simples de utilizar, o P2 conta com diversos esquemas de navegação, bem como uma aparência personalizável. De salientar a qualidade do som estéreo, bem definido e com uma panóplia de opções de equalização digital. Este é também um dos poucos leitores de MP3 que permite chegar a níveis de som bem elevados – não que isso seja saudável para os tímpanos ou para a autonomia da bateria. O controlo do volume, bem como as funções de bloquear, ligar e desligar o leitor, são as únicas operações que pedem ao utilizador para pressionar um dos quatro botões laterais.
No modo de vídeo o P2 já não é tão eficiente, notando-se algum arrastamento em imagens mais agitadas. Por fim o modelo da Samsung não apresenta tecnologia de rede nem aplicações para navegar na Internet, mas pode ser ligado a um auricular sem fios via Bluetooth e conta ainda com um sintonizador de rádio.

Samsung P2 2GB (220 euros)
Samsung P2 4GB (260 euros)
Samsung P2 8GB (320 euros)
www.samsung.com/pt

Por 40 euros queriam o quê?

O Speed Racer é um conjunto de periféricos para controlar jogos de corridas automobilísticas composto por um volante, uma pedaleira e uma caixa de velocidades automáticas mais travão de mão. Fabricado à base de materiais plásticos e borrachas, este não é o controlador mais resistente e preciso do mercado. Ainda assim, é uma opção económica para quem procura um volante para jogar a títulos arcada como a série **Need For Speed** ou até mesmo os títulos **TrackMania** – isto desde que não sejam demasiado efusivos a jogar, uma vez que o único método para prender o Speed Racer à secretária é o conjunto de sete ventosas que se encontram na base do volante. Compatível com PC, PlayStation 2 e PSOne, o Speed Racer tem um sistema de resistência mecânica (elásticos) para virar a direcção e conta ainda com a funcionalidade de vibração – Dual Shock para PlayStation ou Force Feedback para PC.

LifeTech Speed Race (40 euros)
www.lifetech-world.com

GADGETS

TECNOLOGIA

No mesmo mês em que as mães são homenageadas com um dia próprio, a Hype apresenta algumas soluções para mimar o nosso primeiro amor.

MÁQUINA FOTOGRÁFICA DIGITAL

É certo e sabido que as mães gostam de captar o crescimento dos seus filhos. A Olympus FE-310S cumpre essa função e tem um preço acessível. Este modelo capta os momentos para mais tarde recordar a oito megapíxeis, vem com zoom até cinco vezes e inclui um estojo de armazenamento. Também segue o princípio de design "um botão, uma função" e permite tirar "grandes-planos excitantes", o que quer que isso signifique.

Olympus FE-310S
170 euros
www.olympus.pt

RELÓGIO DE PULSO

Já estreou a nova colecção Primavera-Verão da Swatch. Eles dão horas, têm ponteiros, não custam os olhos da cara e são giros. Será realmente preciso mais do que isso?

Swatch Cyberqueen Rosa Peralta
Preço não disponível
www.swatch.com/pt_pt/home.html

MOLDURA DIGITAL

A moldura digital ViewFun é perfeita para mostrar os mais embaraçosos momentos em família de que as mães tanto se orgulham. Tem um ecrã de sete polegadas que mostra as imagens na horizontal ou vertical e as fotografias podem ser passadas para a moldura a partir de um PC ou directamente do cartão de memória de uma máquina fotográfica. E é possível configurar o tempo de exibição das fotos, ou a sequência em que estas são exibidas no modo *slideshow*.

Mustek ViewFun
80 euros
www.chip7.pt

TELEMÓVEL COMPACTO

Um telemóvel simples de utilizar, com poucos botões e que permite telefonar, enviar mensagens, alertar para datas de aniversário de toda a família, tirar fotografias ou ouvir uns álbuns de Santana em MP3. O F210 da Samsung faz tudo isso mas tem uma outra grande vantagem: é suficientemente pequeno para caber no bolso lateral de uma mala.

Samsung F210
270 euros
www.samsung.com/pt

CENTRO DE FITNESS DOMÉSTICO

«A partir de segunda começo a fazer dieta» é uma frase emblemática. E que tal transformar a sala de estar num ginásio com um amplo leque de exercícios de *fitness* e equilíbrio? É para isso que serve o Wii Fit, distribuído conjuntamente com uma balança sensível à pressão. Com sorte o papá também o usa para abater a barriguinha de cerveja.

Wii Fit
95 euros
www.nintendo.pt

TECNOLOGIA

CRIAR MENUS PARA DVD

Têm carradas de filmes catitas no disco do PC que gostavam de visionar no leitor de DVD da sala, arquivar, e até - porque não - dividir por capítulos? A solução mais elegante e funcional é agregá-los em DVDs com menus. A Hype! explica como.

Para elaborar este tutorial optámos pelo programa Adobe Encore que, apesar de não ser grátis, é o mais intuitivo e versátil programa do mercado para criar menus para DVD.

Por onde começar?

Já com o Adobe Encore aberto, cliquem em "File" e depois em "New Project". Nomeiem o vosso projecto e certifiquem-se de que a opção "Television Standard" está definida para PAL. Cliquem OK. Importem para o projecto todo o material que querem incluir no DVD. Para importar vídeo, música e imagens cliquem em "File-» Import As-» Timeline". Quando concluírem este processo, poderão visualizar todo o material importado no canto superior esquerdo do ecrã. Dirijam-se ao canto inferior direito do ecrã e cliquem no separador "Library". Escolham o *template* que mais vos agradar. Se por acaso não vos aparecer nada, podem fazer download de *templates* grátis em www.videogears.com.

MENU

Dificuldade: Intermédio

Requer:

- PC
- Software Adobe Encore

Sites relacionados:

www.adobe.com/products/premiere/encore

www.videogears.com

Criar capítulos

Se quiserem criar capítulos dentro de um filme, cliquem duas vezes no ícone do filme (canto superior esquerdo). Vão reparar que surge uma *timeline* (uma representação cronológica do vídeo) na zona inferior do ecrã. Arrastem o cursor da *timeline* até à parte do filme, ou imagem, onde querem introduzir o capítulo, cliquem com o botão direito do rato e escolham a opção "Add Chapter Point". Repitam esta acção tantas vezes quantos capítulos quiserem criar. Regressem ao canto superior esquerdo do ecrã e cliquem no ícone do *template* que escolheram. No centro do ecrã, escolham o separador "Flowchart". Para associar cada botão a um filme, basta arrastar o rato desde o botão até ao filme pretendido.
Por outro lado, se preferirem que cada botão aceda a diferentes capítulos do mesmo filme, sigam os seguintes passos para cada botão: Arrastem o rato desde o botão até ao filme. De seguida, na coluna à direita, dirijam-se ao separador "Properties", cliquem em "Link", seleccionem o filme em questão, e escolham o numero do capitulo ao qual o botão seleccionado vai corresponder.

Menus musicados

Para colocar música no Menu Principal, dirijam-se ao "Flowchart" (centro do ecrã), cliquem no ícone do Menu Principal, abram o separador "Motion", na coluna "Properties", à direita, e arrastem o rato desde o ícone "Audio" até à música pretendida, que deverá figurar no separador "Project", à esquerda.

DICA ÚTIL

Para poupar tempo a verificar se os caminhos entre capítulos e filmes estão correctos, criem um capítulo provisório perto do final de cada filme. Isto permite-vos fazer "Preview" logo a partir desse ponto, o que significa que apenas gastam alguns segundos para verificar cada transição. No entanto, quando estiverem prontos para gravar o DVD, não se esqueçam de apagar os capítulos provisórios.

End Action

Antes de concluir é necessário definir todas as "End Actions", ou seja, especificar para onde queremos que siga determinado capitulo, filme, música, ou imagem, após a sua exibição. Cliquem num ficheiro no "Flowchart" (centro do ecrã), dêem um salto às "Properties" do lado direito do ecrã, e arrastem o botão "End Action" para onde querem que aquele elemento siga: no caso de vários capítulos do mesmo filme, deverão indicar a um capítulo que siga para o seguinte. Não se esqueçam de arrastar a "End Action" de cada vídeo para o Menu Principal, para que este seja exibido sempre que um filme chega ao fim.

Concluir

É necessário verificar se o projecto tem erros. Dirijam-se a "File-» Check Project". Se não forem exibidos erros, fechem essa janela, voltem a clicar em "File", e depois em "Preview". Verifiquem se tudo está a funcionar como pretendido. É então altura de criar o DVD. Introduzam um DVD virgem na *drive* e cliquem em "File-» Build-» Disc". Espreitem as configurações de gravação e depois cliquem em "Build". O vosso DVD com menus está concluído.

COMO MONTAR UMA LAN PARTY

Preparar uma LAN Party para 10 a 15 amigos parece simples. Contudo, quando as pessoas se juntam durante vários dias para conviver e a jogar em rede há sempre imprevistos. A Hype! mostra como minimizar alguns desses problemas.

A primeira e mais importante decisão quando alguém decide realizar uma LAN Party é distribuir tarefas. Jamais o anfitrião deve ficar com tudo a seu cargo, uma vez que isso acarreta muitas despesas e consome imenso tempo. Assim, o espírito de entreajuda é obrigatório: fulano A trás um *switch* para ligar 20 pessoas na mesma rede, sicrano B fica encarregue das configurações do servidor e o sujeito C traz o roteador para a ligação à Internet. A par desta divisão, cada um dos participantes deve levar o seguinte material:

- Computador, monitor, teclado, rato, headphones, microfone e respectivos cabos;
- Uma cópia original dos jogos necessários;
- Uma extensão eléctrica bastante comprida, com três tomadas e com supressão de picos de corrente;
- Um cabo de rede (excepto se a LAN decorrer numa rede sem fios);
- Caixote ou sacos para o lixo;
- Comida e bebida (caso não esteja combinado que o grupo come fora ou encomenda o repasto);
- Saco-cama, colchão de campismo e almofada (dificilmente o anfitrião tem 15 camas, lençóis, cobertores e almofadas para toda a gente).

Espaço

Reunir boas condições no espaço onde vai decorrer a LAN Party é meio caminho andado para o sucesso. Um ajuntamento de 15 pessoas deve decorrer numa sala com 50 ou mais metros quadrados. Devem existir mesas e cadeiras para toda a gente e a iluminação é bastante importante – todos resistimos a um local mal iluminado durante um par de horas, mas este raciocínio não se aplica a um par de dias. Outro aspecto digno de atenção é a temperatura do local: 15 máquinas a trabalhar mais 15 pessoas e a iluminação equivalem a muito calor e odores corporais. Uma janela aberta e várias ventoinhas serão bem-vindas.

A qualidade e potência da instalação eléctrica da casa é outro aspecto que por vezes não recebe a merecida atenção. Recomendamos que peguem numa factura da EDP e se certifiquem que a potência contratada consegue alimentar todas as máquinas. Para além disso os computadores devem ser alimentados a partir do máximo de disjuntores disponíveis: por exemplo, quatro estão ligados às tomadas da sala, ao passo que outros tantos vão buscar energia ao quarto (que correspondem a um disjuntor diferente no quadro eléctrico), e por aí fora. Para saber qual é o máximo de computadores a ligar por disjuntor devem ser recolhidos os dados do disjuntor no quadro eléctrico bem como o consumo das fontes de alimentação dos computadores de cada participante. O cálculo deve ser feito partindo do princípio que cada um dos PCs consome cerca de 80 por cento do valor máximo que aparece na fonte de alimentação.

Nunca se devem ter demasiados aparelhos ligados a uma só tomada – é frequente e errado observarmos uma ficha tripla a alimentar três extensões que por sua vez alimentam três PCs e respectivos monitores. Se a ligação eléctrica não for boa ou se as tomadas não forem de qualidade isto pode significar que a LAN Party tem um final precoce e frustrante para alguns.

MENU

Dificuldade: Avançada

Rede

A selecção do material e tipo de rede deve ser feita em função dos jogos e da necessidade de ter uma Internet rápida e/ou transferência de ficheiros a altas velocidades. Para uma simples competição local de **Counter-Strike** (1.6 ou CS), um *switch* 10/100 que centralize os cabos de rede de cada computador é suficiente. Já para uma LAN Party de **Warcraft 3** ou **Age Of Empires 3** uma rede sem fios é a solução mais prática já que estes jogos não exigem *pings* tão baixos. Se a ideia do grupo é jogar online, pode ser necessário o aluguer de uma linha de Internet de alta velocidade, bem como de um bom *router* que por sua vez esteja ligado a um *switch*. Por fim, se o grupo pretende realizar transferências de ficheiros a alta velocidade, então deve ser usado um *switch* Gigabit, cabos CAT5E, CAT 6 ou CAT7 e placas de rede capazes de aproveitar esta ligação em cada uma dos PCs. Um dos organizadores da XLPARTY, Vladimiro Casinha, alerta também para a necessidade de «configurar e testar antecipadamente os diferentes componentes de rede como por exemplo: DHCP, DNS, *router* para partilha de ligação, Internet, *switches*, etc.».

Servidor dedicado

Com grande probabilidade, num grupo de 15 pessoas existe uma que tem mais de um PC. Essa pessoa pode trazer o PC adicional para que este actue como servidor - ainda que não seja forçoso ter um servidor de jogo dedicado, é mais justo e estável optar por este método. A maioria dos jogos (principalmente First Person Shooters) já inclui o software para criar servidores de jogo dedicados ou têm esta aplicação disponível no site oficial. Uma das pessoas do grupo deve estar familiarizada com os comandos para configurar este programa (que mudam de acordo com o jogo) e deve ser responsável pela configuração do servidor dedicado de cada um dos títulos.

Dicas

- A LAN Party não tem de decorrer na casa de um dos participantes, pode decorrer num espaço alugado ou emprestado.
- Jogar computador é divertido, mas as LAN Partys mais memoráveis costumam envolver jantares fora e uma noite de copos.
- Se a maioria das pessoas está a dormir, o ideal é seguir-lhes o exemplo, caso contrário vão estar a) muito cansados quando os outros acordarem; b) a dormir quando os outros se estiverem a divertir.
- Vladimiro Casinha também afirma que «é muito importante que exista alguém que saiba cozinhar, pois às seis da matina a fome aparece sempre e nesse caso convém haver sempre alguém que saiba fazer um belo cozido à portuguesa».
- É bom ter música ambiente, os participantes tendem a ficar com sono ou entediados nos momentos de silêncio.
- Todos os participantes devem combinar antecipadamente com que versão do software vão jogar e configurá-lo.
- É má ideia realizar uma LAN Party num prédio – os vizinhos tendem a não gostar de ouvir gritos às cinco da madrugada.
- Ecrãs plasma com imagens do jogo, ligados a um PC que regista os resultados ou que transmite os acontecimentos via Internet é sempre interessante.
- LAN Partys que envolvam simuladores de automóveis ou aviação requerem sempre o dobro do espaço.
- Ou existe um servidor de DHCP ou tem de se atribuir os endereços de IP a cada um.
- No começo da LAN Party só uma pessoa é que deve ligar os PCs com o dono.

COMO USAR O CORREIO ELECTRÓNICO

Usar o BCC

Salvo honrosas excepções, os endereços de e-mail de terceiros não devem ser partilhados com outras pessoas (tal pode ser considerado uma partilha involuntária de dados, não esquecendo que aumenta significativamente as probabilidades do endereço partilhado receber e-mails de *spam* ou *phishing*). Como tal, sempre que se queira enviar um e-mail para múltiplos destinatários deve-se usar o "BCC" ou "Blind Carbon Copy" – desta forma, o correio electrónico pode chegar a múltiplos destinatários sem que estes fiquem a conhecer os e-mails uns dos outros. Para usar o BCC basta colocar os endereços de e-mail directamente no campo BCC (ou, nas versões portuguesas, CCO). Caso esta opção não esteja visível por pré-definição (o que acontece em algumas versões do Outlook e Windows Mail) também se pode clicar com o rato no botão CC (Carbon Copy) e, no ecrã subsequente já aparece a opção BCC.

Verificar sempre a pasta de spam

Os utilizadores das versões mais recentes do Outlook têm uma directoria "Junk E-Mail", "Spam" ou "Lixo Electrónico" para onde é direccionado todo o correio electrónico que o programa julga ser indesejado. Contudo, este filtro de mensagens nem sempre funciona da melhor maneira e muitas vezes há e-mails importantes que vão parar a essas directorias. É por essa razão que convém verificar periodicamente o conteúdo desta pasta, indicando quais são os e-mails que não são *spam*, para que futuros e-mails desse destinatário não tenham o mesmo destino. Basta clicar na mensagem com o botão direito do rato e, no separador "Lixo Electrónico", assinalar a opção "Não é lixo electrónico".

Não apagar as mensagens do servidor

Quando existem múltiplos utilizadores para uma conta de correio ou quando a mesma conta é usada em mais do que um computador, é prudente mudar as definições da conta de correio de forma a deixar uma cópia das mensagens de correio electrónico no servidor do seu provedor de serviços. Para efectuar esta alteração deve seguir o seguinte caminho dentro do Outlook: Ferramentas-»Definições de contas-»[Duplo clique em cima da conta]-» Mais definições-» Avançadas-»Deixar uma cópia das mensagens no servidor. Também é possível estipular o tempo que as mensagens ficam no servidor a partir deste local.

SAMSUNG F250

Situado numa gama média-baixa, o Samsung F250 é um telemóvel com ecrã deslizante que sobressai pelo design, robustez e autonomia. No entanto, para que o preço do modelo pudesse ficar nos 180 euros, os laboratórios da Samsung tiveram de cortar em algumas especificações, deixando o F250 numa espécie de crise de identidade. O exemplo mais gritante é o facto de este ser um ***music phone*** com teclas dedicadas à reprodução de áudio e uma boa qualidade de som (salvo nos graves), mas que conta apenas com 20 MB de memória interna – expansíveis através de um cartão de memória microSD. E o rádio FM só está disponível ligando um auricular que actua como antena para captar o sinal.

A gravação e reprodução de fotografias e vídeos são outras das funcionalidades multimédia do aparelho, ainda que mais uma vez haja um contra-senso: a câmara conta com parcos 1,3 megapixéis e o ecrã onde são reproduzidas as imagens tem uma dimensão de duas polegadas com 128 x 160 pixéis de resolução – o que é suficiente para navegar nos menus, mas deixa bastante a desejar quando assistimos a clips de vídeo.

Um dos aspectos surpreendentes no F250 é o grau de personalização de tarefas mais simples: só no despertador o utilizador encontra opções para estipular os dias da semana em que o alarme toca, o tipo e intensidade de som, o número de vezes que este se repete e o intervalo de tempo para cada repetição. Pode-se contar com o mesmo tipo de atenção ao pormenor em aplicações como a agenda, calendário, conversor de unidades e calculadora.

Na área da comunicação, o modelo usa a tecnologia GPRS + EDGE para transferência de dados e navegação na Internet, e conta com uma entrada USB e protocolo Bluetooth para se ligar a outros aparelhos. Já as chamadas recorrem à tecnologia de rede GSM (900 / 1800 / 1900), ou seja, não se trata de um aparelho 3G mas antes 2.75 G.

A interface intuitiva do F250 e o toque agradável dos botões planos do teclado tornam o uso do aparelho acessível a qualquer tipo de utilizador – desde que este não tenha dedos grandes, uma vez que o espaçamento vertical entre cada tecla é relativamente curto. Para concluir, pode-se dizer que o F250 é um modelo destinado a todos aqueles que pretendem um telemóvel barato sem abdicar de quaisquer funcionalidades multimédia. Trata-se de um telemóvel que "mete o pé" em todas as áreas sem sobressair em nenhuma. ***Frederico Teixeira***

Samsung F250
Preço: 180 euros
www.samsung.com/pt

SEGA ANUNCIA ALINHAMENTO

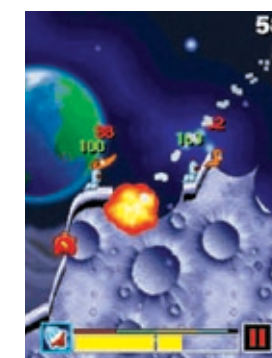
A Sega divulgou o seu alinhamento de jogos para o resto de 2008, onde se incluem versões para telemóvel de alguns clássicos. Começamos com três jogos baseados no icónico Sonic: **Sonic 2**, **Sonic Spinball** e **Sonic At The Olympic Games**. Sonic 2 e Sonic Spinball são já extremamente conhecidos, tendo visto versões para as consolas de 8 e 16 bit da Sega (Master System, Game Gear e Mega Drive). Ambos deverão ser lançados no último trimestre do ano. Quanto a Sonic At The Olympic Games, tal como o nome indica, é um jogo baseado nos Jogos Olímpicos. Sonic, Knuckles, Tails e Amy terão de disputar cinco provas olímpicas (1500m, 400m barreiras, triplo salto, lançamento do disco e lançamento do dardo), com o sistema de controlo habitual deste género de jogos. **Beijing 2008** será um jogo similar, embora desta vez sem Sonic, tendo quatro modalidades disponíveis: 100m, lançamento do martelo, 200m livres em natação e ténis de mesa. Ambos os jogos das olimpíadas serão lançados em Junho. Também na lista da Sega estão vários outros clássicos para lançar até final do ano: **Samba De Amigo**, **Zaxxon**, **Medieval: Total War**, **Crazy Taxi** e **Columns Deluxe**. É um alinhamento bastante forte, com muitos nomes reconhecíveis, pelo que se espera bastante sucesso caso estejamos perante boas conversões. ***Pedro Amaro***

DILBERT CUBICLE CHAOS

Os fãs de Dilbert certamente irão ficar contentes com o anúncio de mais um jogo para telemóvel sobre esta personagem. Dilbert Cubicle Chaos dá aos jogadores a oportunidade de ocuparem o lugar do chefe de Dilbert, enquanto arruínam os vários projectos e "motivam" os trabalhadores (por vezes administrando-lhes choques eléctricos). Para além de incluir os vários personagens do *comic*, Dilbert Cubicle Chaos possui também a opção para obter conteúdo adicional, sob a forma de novos níveis ou *comic strips*. ***P.A.***

GLU CHEGA A ACORDO COM DREAMWORKS

A Glu Mobile chegou a um acordo com a Dreamworks para o lançamento do jogo baseado no filme "Madagascar: Escape 2 Africa". O jogo será disponibilizado ao mesmo tempo que o filme, a 7 de Novembro de 2008. ***P.A.***

WORMS 2008

A THQ e a Team 17 chegaram a um acordo para lançar Worms 2008 para telemóvel. Esta versão irá conter algumas modificações à jogabilidade tradicional, onde se inclui a adição de quatro minijogos, um modo de campanha para um só jogador e armas novas. Nesta nova versão, as Worms são exploradores espaciais que têm de navegar através do seu sistema solar, cumprindo várias missões: defender instalações, reparar naves, recolher minerais e defrontar extraterrestres, por exemplo. As novas armas são importadas de **Worms: A Space Oddity**, lançado recentemente para a Wii. Worms 2008 deverá começar a ser distribuído no início do Verão. ***P.A.***

CSI

A Gameloft lançou um jogo baseado na série "CSI", dando ao jogador a hipótese de resolver vários casos, cujo argumento contou com o apoio da cadeia televisiva CBS e do criador da série, Anthony Zuiker. A grande novidade deste jogo, no entanto, não passa pela sua jogabilidade, gráficos ou argumento. O que a Gameloft tem destacado mais na publicidade é o sistema de *outbound-calling* utilizado para dar maior realismo ao jogo. De forma muito breve, este sistema permite que os jogadores recebam chamadas no seu telemóvel, a notificá-los sobre novidades no jogo (por exemplo, a avisar da existência de um novo caso) – de forma muito semelhante à "famosa" publicidade que o Sporting realizou no início da época, com Paulo Bento a telefonar para os adeptos. A utilização deste sistema é opcional, podendo os jogadores optar por não receber estas chamadas (que, para dizer a verdade, acabam por pouco ou nada acrescentar à jogabilidade – embora sejam um bom início para experiências futuras). ***P.A.***

O Meu Pequeno Master Chief

Lembram-se d'"O Meu Pequeno Pónei", desenho animado acompanhado de brinquedos que levavam à loucura as rapariguinhas dos anos 80, antes de haver "Morangos Com Açúcar" e "Noddy"? Talvez não, mas lembra-se a autora desta estatueta que funde o queriducho cavalito com o espartano Master Chief, da série **Halo**. Bizarro, no mínimo. Há mais peças no site da autora e ela aceita encomendas. Esta está à venda no eBay (base de licitação é 45 dólares), mas o PayPal e transferências directas de dinheiro são alternativas aceites.

Preço: Variável
Onde: animeamy.deviantart.com

Boné Mario

Por mais estranho que pareça, a indústria dos videojogos ainda tem muito caminho a percorrer em termos de capitalização de merchandising. Não a Nintendo, que tem produtos de todo o tipo, feitio e forma. Como este boné de peluche do Super Mario, para fãs e canalizadores portugueses.

Preço: 11 dólares
Onde: www.amazon.com/Super-Mario-Brothers-14-inch-Cushion/dp/B000WEMZHA/ref=sr_1_13?ie=UTF8&s=toys-and-games&qid=1204732404&sr=1-13

Correia de metal para metaleiros

Uma correia de guitarra é essencial para um deus da guitarra que se leve a sério. Esta proposta é perfeita para os guitarristas metaleiros do **Guitar Hero** ou **Rock Band**: podem saltar, dar cambalhotas, atirarem-se para o *mosh pit* com garantias de resistência. O uso de alumínio garante leveza e os produtores oferecem opções de personalização.

Preço: 28 dólares
Onde: www.etsy.com/view_listing.php?listing_id=10463299

365 dias em 8 bits

Um delicioso calendário que homenageia os jogos *retro* dos anos 80. Cada mês é dedicado a um jogo e apresenta diversos factos e datas importantes na História dos Videojogos. Não só é útil como proporciona divertidos tópicos de conversa com irmãos-*geeks*-dos-videojogos. Imprimido em papel A3 de qualidade, tem edição limitada a 150 cópias, portanto mexam-se que já vamos em Maio (mês de Turbo Esprit!).

Preço: 10 libras
Onde: www.retrogamingcalendars.com/home.html

Mario, o dealer de cogumelos mágicos

Se os jogos do universo Mario – em que os cogumelos são protagonistas importantes - por vezes parecem tripes de ácidos, imaginem um Super Mario sob o efeito de cogumelos mágicos. Na NoiseBot existem t-shirts, *hoodies* e até sacos para quem queira pegar nesta linha de negócio.

Preço: 16 dólares (saco); 21 dólares (t-shirt); 36 dólares (hoodie)
Onde: www.noisebot.com/mushroom_dealer_t-shirt

GRAND THEFT AUTO

Grand Theft Auto 4 (GTA 4) é o jogo do momento... mas como é que tudo começou?

DOS, Game Boy Color, PlayStation, Windows

Autor: DMA Design

Distribuidora: BMG Interactive

Sin Cities

O primeiro GTA tinha como palco três cidades (modeladas a partir de cidades reais) que os jogadores que chegaram à série a partir de GTA 3 conhecem bem: Liberty City (Nova Iorque), Vice City (Miami) e San Andreas (São Francisco). GTA teria direito à expansão **Grand Theft Auto: London, 1969**, o único título da série com uma cidade real, Londres, como cenário. A expansão foi lançada em 1999 para PC e PSOne. Os autores aproveitaram para incluir várias referências culturais e históricas relacionadas com a Londres de 1969, como personagens James Bondescas ou grupos *mods* e frases com calão da época. Uma segunda expansão, **Grand Theft Auto: London, 1961**, foi lançada como freeware gratuito para PC (7 MB), poucos meses depois.

Radio Friendly

Uma das características mais acarinhadas pelos fãs de GTA é a possibilidade de ouvir ricas bandas sonoras através de um espectro radiofónico que debita todo o tipo de música. Essa ideia remonta ao GTA original, que já apresentava sete estações de rádio. Devido às limitações tecnológicas da altura, cada veículo usado pelo jogador só tinha acesso a um número restrito de estações. Na PSOne, esse limite era de uma estação de rádio por veículo. No PC, esta limitação era contornada pela DMA de uma forma inteligente mas simples: os jogadores podiam remover o CD do jogo assim que este estivesse a correr e substituí-lo por um CD áudio. Da próxima vez que entrassem num veículo, ouviriam uma música do seu CD tocada aleatoriamente.

Wanted

O esqueleto do GTA que conhecemos hoje já vinha desde o primeiro capítulo: uma série de níveis numa cidade livre de explorar pelo jogador, que podia roubar e vender carros e espalhar o caos pelas ruas, completando algumas missões pelo meio para atingir a soma de dinheiro necessária para passar de nível. Tal como no GTA actual, o número de crimes perpetrados pelo jogador faziam subir o seu estatuto de "Wanted", que media o volume de forças policiais à sua procura: quanto pior se portasse, mais inimigos tinha no encalço.
O jogador tinha cinco vidas para conseguir subir a hierarquia do submundo do crime organizado. Os gráficos apresentavam o cenário a partir de uma perspectiva aérea e os veículos pareciam carrinhos de brinquedo.

BMG Interactive

GTA foi lançado na divisão dedicada aos videojogos e multimédia criada em 1993 pela editora discográfica BMG – os irmãos fundadores da DMA Design, Dan e Sam Houser, trabalhavam na editora como responsáveis por vídeos de concertos. A agora defunta BMG Interactive foi comprada quatro anos depois pela Take 2, basicamente sem se ter dado pela sua existência. A DMA Design renasceria com um nome que se tornaria mítico: Rockstar.

O bom, o mau e o vilão

Originalmente, GTA seria um jogo de acção em que o jogador combateria o crime vestindo a farda da polícia. Algumas reuniões e discussões acaloradas depois, o jogo foi virado de pernas para o ar e o jogador passou para o outro lado da barricada.

PLAYLIST

8|10

STRANGE CIRCUS

DE SONO SION (JAPÃO, 2005)
FORMATO DVD (R1)
EDITORA TLA RELEASING (EUA)

FILME: Sono Sion é conhecido por "Suicide Club" (2002), mas o realizador dirigiu, desde então, mais meia dúzia de filmes, incluindo "Exte – Hair Extensions" (2007), do qual esperamos falar por aqui numa próxima oportunidade.
Tal como "Suicide Club", este "Kimyo na Sakasu" é um filme para estômagos fortes, com conteúdo gráfico para lá dos limites do que é aceitável para muitos. Um dos intuitos de Sono foi uma homenagem ao *erogoro*, uma variante de *exploitation* japonesa popular nos anos 70. O filme torna-se perturbante não só pela violência, mas pela pedofilia incestuosa central ao texto. Sono ataca tabus com a devida cautela, utilizando métodos narrativos que, naturalmente, obviam a participação da jovem actriz Kuwana Rie em cenas menos próprias. O filme usa métodos de *thrillers* agarrados ao *twist*, mas a ambiguidade narrativa e as fracturas psíquicas estão mais próximas de Lynch do que do último filme de terror adolescente, e Sono cita explicitamente Terayama Shuji e Fellini. Há o risco da conclusão se arrastar, mas a intensidade e o exagero do grotesco e os temas psicológicos expressos por uma carnalidade intensa canalizam a nossa atenção.
Uma nota de destaque para o design de produção requintado, onde domina o vermelho-sangue, que remete para as imagens circenses dos pesadelos da personagem central.
EDIÇÃO: 1.85:1 anamórfico, Dolby 5.1. e 2.0. Além de trailers, inclui "Strange Days", o *making of* original japonês (69'). Passávamos bem sem as legendas em amarelo brilhante.
O FILME NA WEB: www.lionsgate.com
Luís Canau

ATIRAR A MATAR

"SHOOT 'EM UP"
DE MICHAEL DAVIS (EUA, 2007)
FORMATO DVD (R2)
EDITORA PRISVÍDEO (PORTUGAL)

FILME: O grau zero do cinema, dirão aqueles que, à falta de melhor argumento, costumam acusar os jogos do estado das coisas em Hollywood. O cinema reinventado (mais uma vez) como máquina trituradora dessa coisa estranha que dá pelo nome de cinefilia, dirão outros. Quem se deve estar nas tintas para este tipo de observações é Michael Davis, realizador de "Shoot 'Em Up", fita de acção *über cool* com uma assumida pancada pelo "Hardboiled" de John Woo. Trata-se de uma história de três personagens apenas - um atirador empenhado em proteger um bebé que lhe foi parar às mãos, a prostituta de bom coração que se junta na missão e o vilão que os persegue a todos – alimentada por actores de primeira linha (Clive Owen, Monica Belluci e Paul Giamatti) e um ritmo alucinatório género "piscas-o-olho e perdes uma cena inteira". Há mais tiros e explosões do que linhas de diálogo, muitos decibéis, muito espalhafato, muito delírio gráfico (aqueles primeiros dez minutos são um doce!). Está aqui também a violência cartoonesca de Chuck Jones, o sentido visual de um jovem Sam Raimi e todo o cinema de acção dos anos 80 ampliado até à irrisão. Só é pena que Michael Davis, excelente na realização, menos bom no argumento, insista naquele tipo de humor que quase sempre resvala para anedotas repetitivas sobre ejaculação, cocó e xixi, género irmãos Farrelly em piloto automático. Tal como já acontecia no anterior "Monster Man" (2003), paródia subversiva, mas muito *dumb-and-dumber*, ao cinema de terror dos anos 70. Nada que não se resolvesse com alguém mais capaz a limar as arestas da escrita.
EDIÇÃO: Formato 2.35:1 anamórfico, som DTS e Dolby 5.1. Nos extras, Davis, afinal um senhor já pelos seus cinquenta anos, fala do projecto com uma honestidade *teenager* que chega a ser contagiante.
O FILME NA WEB: www.shootemupmovie.com
M.V.

6|10

7|10

THE MONSTER SQUAD

DE FRED DEKKER (EUA, 1987)
FORMATO DVD (R1)
EDITORA LIONS GATE (EUA)

FILME: Inacreditável como, no meio de tanto lixo que abunda no mercado internacional de DVD, um miniclássico como este estivesse ainda por editar. Chegou agora às lojas norte-americanas, em edição cuidada, com dois discos, a pretexto dos 20 anos sobre a estreia em sala. "The Monster Squad" é uma comédia de terror apontada para o público juvenil, uma espécie de Goonies embeiçados pelos clássicos da Universal. Realizado em 1987 por Fred Dekker, autor de "Night Of The Creeps", "Robocop 3" e vários episódios da adaptação televisiva de "Tales From The Crypt", conta a história de um grupo de miúdos que se diverte a imaginar aventuras sobrenaturais, até ao dia em que vão mesmo ter que juntar forças para dar cabo de alguns novos vizinhos, nada mais nada menos que o conde Drácula, o monstro Frankenstein e o clássico lobisomem. Tão ingénuo quanto perverso (a noção de filme para toda a família era, nos anos 80, bem diferente da correcção política dos tempos actuais – basta este filme para lembrá-lo) e muito bem carpinteirado quer nas sequências de horror quer no tipo de fantasia pré-*teen* a que se propõe.
EDIÇÃO: O formato 2.35:1 anamórfico, som Dolby 2.0 e 5.1, legendas em Espanhol e Inglês. O elenco reuniu-se, 20 anos depois, para um comentário áudio e um novo documentário sobre a rodagem. Dos extras destacam-se ainda cenas inéditas e uma extensa galeria de trailers e imagens.
O FILME NA WEB: www.lionsgate.com
Mário Valente

6|10

THE GIRL WHO LEAPT THROUGH TIME

DE HOSODA MAMORU (JAPÃO, 2006)
FORMATO DVD (R3)
EDITORA IVL (HONG KONG)

FILME: "Toki Wo Kakeru Shojo" é baseado num texto de Tsutsui Yasutaka, do qual a produtora Madhouse levou também ao grande ecrã "Paprika", de Kon Satoshi. Hosoda dirigiu "Digimon" (2000) e esteve incumbido de realizar "O Castelo Andante" (2004), do Studio Ghibli, antes de Miyazaki Hayao chamar a si essa responsabilidade. Como muita outra *animé* popular, esta obra tem como personagem central uma rapariga de personalidade forte que tem de lidar com os problemas relacionados com o amadurecimento. Por forma que não chega a ser desenvolvida, Makoto obtém o poder de dar saltos no tempo, corrigindo as pequenas trapalhadas do seu dia-a-dia. A premissa potencia o tom ligeiro, mas o registo torna-se mais sério para o final.
A animação é simples mas eficaz – há mais marcante, mesmo em alguns produtos televisivos –, com linhas finas e formas básicas, sendo rara a utilização de sombras, nos corpos ou no chão, para adicionar volume. Os cenários são tão cuidados e detalhados como esperamos da animação japonesa, com um sentido de espaço rigoroso, que coloca imediatamente o espectador no meio da acção, com cronologia e geografia bem definidas.
EDIÇÃO: A edição de Hong Kong é económica e permite ver o filme com boa qualidade de imagem (1.85:1 anamórfico) e som (Dolby 2.0). Por omissão, arranca a pista em Cantonês (5.1) sem legendas, sendo necessário seleccionar o Japonês no menu bilingue ou durante a leitura. Além de uma galeria de imagens com pouco interesse, o único extra é uma breve peça não legendada com Janice, a estrela do *cantopop* que dobra localmente a voz da protagonista.
O FILME NA WEB: www.lionsgate.com
L.C.

MÚSICA

PLAYLIST

THE TEENAGERS
"Reality Check"

FORMATO: LP/CD
EDITORA: MEROK-XL/POPSTOCK

Muito provavelmente não irão sobreviver ao primeiro álbum e ficarão pelo caminho como tantas outras bandas que se tornaram na "Next Big Thing" de um dia para o outro. Estes três parisienses imigrados em Londres estavam no sítio certo, na altura certa a tocar as canções certas, fazendo com que os temas simples e *low-fi* estivessem de novo na moda. Não consta que ainda fossem adolescentes quando editaram o single "Homecoming" mas ainda assim o tema tornou-se uma espécie de hino *teen*. Seguiu-se "Starlett Johansson", uma homenagem-em-formato-declaração-de-amor à actriz de "Lost In Translation", e o *buzz* estava instalado. Em formato longa duração as coisas complicam-se um pouco. Boas canções convivem com outras menores, num disco que ganharia se fosse mais conciso. Na primeira metade eleva demasiado a fasquia acabando por tornar demasiado monótona a audição do resto do disco. ***Hugo Moutinho***

MGMT
"Oracular Spectacular"

FORMATO: LP/CD
EDITORA: COLUMBIA

Na sua declaração de intenções os MGMT tocam em dois pontos que podem permitir situar quem nunca ouviu a música do grupo de Brooklyn: o facto dos temas se destinarem a ser mini épicos e dos MGMT se considerarem um golpe de sorte. É verdade que alguns dos temas de "Oracular Spectacular" se podem tornar clássicos instantâneos, como "Time To Pretend", Electric Feel" ou "Kids", destacando-se por mérito próprio da actual fornada pop de raiz *indie* muito pela força viciante dos *riffs*, dos refrões e dos ambientes criados. Mas também não deixa de ser verdade que são um golpe de sorte. Apesar de "Oracular Spectacular" ser um excelente disco, onde as referências marcam a diferença, acaba por ficar no limite entre o genial e o piroso. Ao contrário dos Vampire Weekend e dos Teenagers, em que a ideia de continuidade está mais ou menos implícita – óbvia nos primeiros e pouco provável nos segundos –, os MGMT terão que provar ao segundo disco se são realmente um caso de sorte ou não. A julgar pelos versos de "Time To Pretend", «This is our decision, to live fast and die young, we have the vision, now let's have some fun», esta é uma história que pode vir a ter um final feliz. ***H.M.***

WHY?
"Alopecia"

FORMATO: CD
EDITORA: TOMLAB/FLUR

Tudo começou como um projecto a solo de Yoni Wolf (dos cLOUDDEAD), a vontade de experimentar e de cortar-e-colar *beats* a pedaços da vida quotidiana. Dessa vontade Why? deixou de ser o pseudónimo de Yoni para se transformar numa banda. Começava aí a sua grande transformação sonora. Afastam-se da linha editorial da Anticon à custa de canções que partiam de uma certa abordagem hip hop mais experimental à conquista da pop de colagem sem perderem a influência dos *singer songwriters*. Confuso? É possível. Porque tal como o seu antecessor - "Elephant Eyelash", "Alopecia" mostra que é possível levar as canções por novos caminhos sem se perder da acessibilidade pop e dos arranjos cuidados, onde a voz surge ora cantada ora rapada. O resultado é um disco fascinante a descobrir com urgência. ***H.M.***

LIFESTYLE

SOLANGE F.

PROFISSÃO: Apresentadora do CC

O QUE COSTUMAS JOGAR? Gosto muito de jogos de carros. Agora saiu o novo GT5 Prologue e já dei umas voltas! Muito bom!

QUAL É A VANTAGEM DOS VIDEOJOGOS FACE A OUTRAS FORMAS DE ENTRETENIMENTO? E A DESVANTAGEM? A vantagem é que estão sempre à mão. São uma forma rápida e eficaz de passar tempo. Talvez a maior desvantagem seja o isolamento que pode vir do seu uso excessivo.

QUAL É A IMAGEM QUE TENS DOS JOGADORES? Acho que já se ultrapassou a ideia que só os "geeks" é que se agarram a este tipo de divertimento. Eu vejo os jogadores como pessoas que gostam de ocupar os seus tempos livres em competições, ultrapassando obstáculos, superando níveis, sentindo a adrenalina no corpo sem terem que procurar realidades alternativas. No fundo, esta também serve e está aqui tão perto.

PORQUE É QUE OS JOGOS AINDA SÃO UMA FORMA DE ENTRETENIMENTO PREDOMINANTEMENTE MASCULINA? QUE CONSELHOS DARIAS AOS CRIADORES DE JOGOS PARA CONTORNAR ESTA QUESTÃO? Na minha opinião é porque são feitos por homens, pensados por homens e dirigidos à satisfação dos homens. Isto talvez por se achar que as mulheres não ligam tanto, ou que não têm tanto jeito ou paciência. Eu colocava mulheres na parte criativa, para que pudessem dar ideias e sugestões para agradar também ao universo feminino.

SE FOSSES UMA PERSONAGEM DE UM VIDEOJOGO, COMO GOSTARIAS DE TE VER REPRESENTADA? Como uma guerreira. Uma personagem que tivesse muitas provas e obstáculos para superar. Mas que não fosse exclusivamente um jogo de guerra. Claro que teria armas, mas algumas das provas podiam ser de perícia, inteligência, habilidade, memória. Enfim, seria uma personagem poderosa!

Foto: Luís Salzedas

PRÓXIMO MÊS

METAL GEAR SOLID 4

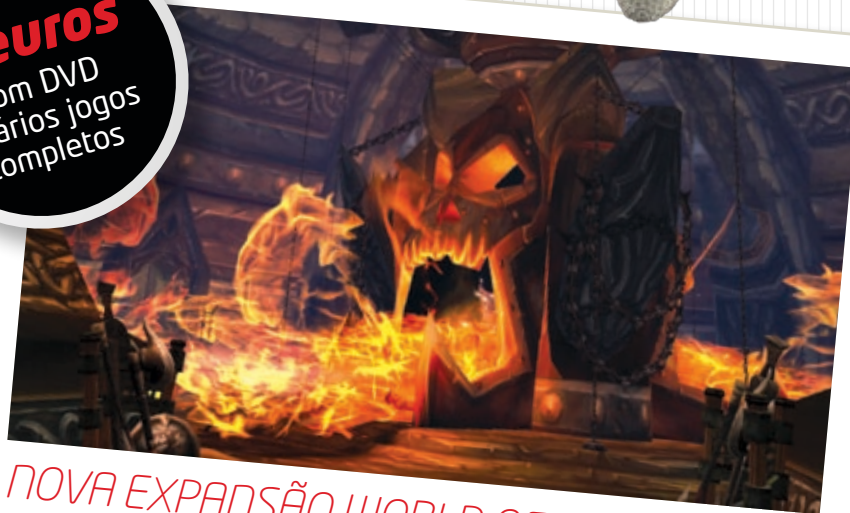
Paris foi o palco escolhido pela Konami para apresentar, em primeira mão, a versão final de Metal Gear Solid 4 a um círculo restrito de jornalistas. A Hype! desloca-se à Cidade Luz para vos trazer o veredicto final sobre um dos jogos mais aguardados do ano para a PlayStation 3.

REPORTAGEM SONY

Depois de um começo em falso, a PlayStation 3 promete um alinhamento de luxo para os próximos meses. O universo online Home, Resistance 2, Heavy Rain (o novo jogo dos autores de Fahrenheit), Little Big Planet e Killzone 2 são algumas das "bombas" que a Hype! vai experimentar num evento realizado na cidade de Londres.

5 euros
Com DVD e vários jogos completos

BANJO 3

Depois de Kameo, Perfect Dark Zero e Viva Piñata, a Rare prepara-se para recuperar uma das personagens mais carismáticas da sua História: o divertido Banjo. A Hype! visitou os estúdios da Rare em Inglaterra para conhecer o ambiente de trabalho e trocar dois dedos de conversa com os produtores.

NOVA EXPANSÃO WORLD OF WARCRAFT

A Hype! vai viajar até aos estúdios da Blizzard, em Los Angeles, para desvendar todos os segredos de Wrath Of The Lich King, a segunda expansão de World Of Warcraft. Não percam esta reportagem exclusiva com entrevistas e um passeio pelos bastidores do jogo online mais popular da actualidade.

Conteúdos sujeitos a alteração

JUNHO, O VERÃO ESTÁ A CHEGAR

Grand Theft Auto 4, The Chronicles Of Narnia: Prince Caspian, Mario Kart Wii, Haze, Assassin's Creed (PC), UEFA Euro 2008, Iron Man, Command & Conquer 3: Kane's Wrath, Boom Blox, Pro Evolution Soccer 2008 (Wii) e mais!

>> # CRASH

Crash é uma secção que se pretende bem-disposta.
O objectivo é brincar com *gaffes* alheias (e próprias, pois no melhor pano cai a nódoa), rir de imagens divertidas, *bugs* bizarros e frases disparatadas. Os leitores também podem participar!
As contribuições devem ser enviadas por e-mail para **leitoreshype@mygames.pt.** O subject do e-mail deve ser "Crash".

Wii, consola do futuro

Enviado pelo leitor Alex Verschl

A Hype! no Half-Life 2

Enviado pelo leitor Bruno Martinho. Bela ideia e belo trabalho. Obrigado Bruno!

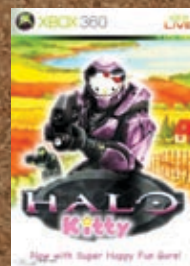
A Hype! no Egipto

Enviado pelo leitor Alexandre Romeiras, que comenta «A Hype! é a revista mais lida no Cairo. A esfinge não perde o seu exemplar». Espectacular, Alex, obrigado a ti e aos restantes leitores esfíngicos! :)

Halo Kitty 2

Enviado pelo leitor Nelson Aparício

SABEMOS QUE JOGAMOS DEMASIADO QUANDO...

.....decoramos a casa com caixotes, bidões e portas que não abrem.

AS SAUDADES QUE EU JÁ TINHA

Star Trek: Strategic Operations Simulator (1983, Commodore 64)

Stak Trek: Conquest (2008, PlayStation 2)

Enviem as vossas fotos Hype!

Moram ao lado da Torre dos Clérigos, estão de visita à Torre Eiffel, passam férias no deserto marroquino e não conseguem passar sem a vossa cópia mensal da Hype!? Tirem uma foto com um monumento ou paisagem reconhecível como pano de fundo e enviem-na para **leitoreshype@mygames.pt**.

THE NEW SOUND

No fun

KIERON GILLEN

Kieron Gillen escreve sobre videojogos há mais de uma década.

Ainda não encontraram forma de o parar, mas a Ciência persiste.

Escreveu para quase todas as revistas da imprensa especialista, assim como para o jornal Guardian e a bíblia tecnológica, a Wired.

Foi responsável por cunhar a frase "New Games Journalism" que, esperançosamente, vocês i) desconhecem ou ii) não vos criou grandes ressentimentos.

Vive em Bath, Inglaterra. "Vive" é uma descrição generosa.

Fun é uma daquelas palavras que os jogos carregam como as correntes de Marley. Arrastam-nos para baixo.

Ainda agora começámos e já entrámos com o pé esquerdo. Metem as pessoas a falar de jogos sérios e rapidamente chegam ao ponto em que elas acabam a dizer que os jogos deveriam estimular emoções mais elevadas. Isso é autodepreciativo, derrotista e uma traição desta forma de expressão. Afirmar algo desse género significa que entraram no comboio do *status quo* propagandeado por outras formas culturais antes de tentarem a via mais corajosa e recriarem o mundo à vossa imagem. Onde estamos actualmente é *óptimo*. Apenas é preciso ter consciência de que há algo mais para além do ponto onde estamos.

(Err... posso ter começado de novo com o pé esquerdo, mas vou continuar a saltitar e esperar não cair).

A ideia de divertimento não é um fardo que nos impede de escapar em direcção aos céus onde vive algo melhor. O divertimento é muito mais como um *laço matrimonial*. É um conceito inamovível significativo de que um designer pode ir o mais longe que puder numa direcção, até ao ponto em que tem de voltar para trás com medo de que por ali já não será divertido. É discutível que esse laço esteja cada vez mais apertado a cada ano que passa, pelo menos no *mainstream*, já que os mais pequenos segmentos de frustração são excisados para oferecer uma experiência mais prazenteira... e é discutível que isso possa fazer de um jogo algo insípido. Já arrumei toda a rotina do A Dificuldade Como o Novo Underground na edição 05 – em suma, é necessário um *frisson* de dificuldade para nos fazer sentir como se estivéssemos a fazer mais do que a virar as páginas de um livro.

Assumido esse ponto, há uma diferença fundamental entre ser entretido e achar algo "divertido" – de **Elite** às simulações *hardcore*, o divertimento tradicional pode estar ausente, mas há ali algo de muito diferente. Mas existe outra área dos jogos, que ainda não foi muito explorada até agora – isto é, jogos com os quais *vale a pena perder tempo*. Que nos ofereçam algo interessante e significativo e... é possível que seja uma experiência que nunca mais quererão repetir.

Um amigo meu, a que vou chamar Quinns, acabou de escrever uma prosa gigantesca sobre um ovni russo chamado **Pathologic** e que foi publicada por mim e pelos meus camaradas no Rock Paper Shotgun. A não ser que a tenham lido ou que sejam russos (já que na Rússia o jogo recebeu uma tonelada de prémios), provavelmente não terão ouvido falar dele. Roubando a frase de um outro amigo meu, é um **Oblivion** com Cancro. Com o jogador a tentar descobrir a fonte de uma misteriosa praga que lentamente se espalha pela única cidade viva. Parece um negro, embora formulaico enredo para um videojogo, excepto... Bom, Quinns tem uma memorável vinheta onde descreve o gozo sentido por finalmente conseguir a posse de uma arma. Isto permitiu-lhe ir a uma loja e vendê-la por leite e pão, para conseguir finalmente **comer**. É um jogo que nos arrasta para as profundezas de um inferno e não nos oferece a libertação obtida através de jubilosa violência. É cruel, enorme e muito inteligente (e cheio de *bugs* – um diamante negro por lapidar) e toda a gente que o analisou sentiu-se obrigada a dar-lhe uma classificação baixa, apesar de o admirarem, por não ser divertido. E escreve-se uma crítica a dizer às pessoas se vão divertir-se com ele.

Por isso, um crítico que considere que um jogo destes vale a pena enche a crítica com suficientes referências às suas qualidades, para despertar a curiosidade das pessoas que estão predispostas a perceber esse jogo, enquanto assegura que lhe atribui uma classificação suficientemente baixa para assustar qualquer um que fugiria a sete pés de um **GTA** que trocariam os seus Autos por extra Dostoievski. É para isso que *servem* as críticas, pelo menos por agora. Mas, eventualmente, formar-se-á uma audiência para coisas deste género que usam a interactividade para arrancar diferentes formas de reacções da nossa parte.

Tomem como exemplo o **Super Columbine Massacre! RPG** de Danny Ledonne. Foi debatido até à morte, e está longe de se mostrar uma tentativa perfeita de ser um falso-documentário/sátira... mas muitas das críticas que lhe fizeram mostram uma incrível má fé. Foi feito no RPG Maker, dando à coisa um ar primitivo e um *vibe* de RPG japonês para a SNES, e está repleto de combates típicos do género contra estudantes indefesos estereotipados. Algumas pessoas argumentaram que era uma trampa porque o combate não tinha piada: os adversários limitavam-se a aparecer e derrotávamo-los, e a coisa não passava disso.

É um clássico exemplo de como passar completamente ao lado de um ponto de vista. De qualquer forma é um jogo de gosto questionável – a única coisa que o salva de ser *exploitation* é o facto de que o tiroteio na escola *não* é minimamente divertido. Os combates são deliberadamente desenhados para não oferecerem qualquer desafio, porque a vasta maioria das vítimas no jogo são incapazes de ripostar. O jogador limita-se a decidir que quer matá-los... e eles estão mortos. Não há aqui qualquer estremecimento de emoção. É nada. E, sendo um RPG, o seu nada é seguido de nada seguido de nada. Mesmo que inicialmente se sintam entusiasmados com o gozo ilícito de tudo aquilo – isto é, vocês desempenham um pouco o papel do monstro ético – é algo que vem das vossas entranhas e que vos deixa a pensar o que poderia reduzir um ser humano a olhar para outros humanos daquela forma. Isto não é uma demanda heróica. É uma perda de tempo. Isto é nada. É na verdade um lamento, e exprime na perfeição o vazio de alma daquele acontecimento.

Isto para explicar que os mecanismos de jogo podem fazer mais do que vos entreter. Podem fazer tudo aquilo de que uma mente humana for capaz de conceber. E o que é mais "fun" é poder ver o que as pessoas serão capazes de criar com estas possibilidades sem fronteiras.

Há uma diferença fundamental entre ser entretido e achar algo "divertido" - de Elite às simulações hardcore, o divertimento tradicional pode estar ausente, mas há ali algo de muito diferente. Mas existe outra área dos jogos, que ainda não foi muito explorada até agora - isto é, jogos com os quais vale a pena perder tempo. Que nos ofereçam algo interessante e significativo.

CRÓNICA DE LONDRES

Gamerscore prova que a Microsoft pactua com o diabo

JOÃO DINIZ SANCHES

Originário de Coimbra, João Diniz Sanches começou a jogar em 1970 e ainda não se aborreceu.

Tendo vivido no Reino Unido nos últimos 20 anos, fez bluff ao longo do seu percurso universitário até infiltrar-se na revista de referência mundial Edge quando ninguém olhava.

Chegou a director.

Saiu ao fim de sete anos e desde então tem impedido o banco de apropriar-se da sua casa recorrendo à escrita sobre videojogos como forma de ganhar a vida.

Perdi conta ao número de vezes que a minha mãe me disse para ficar longe das drogas enquanto crescia. E – embora o devesse ter feito – não foi o testemunhar do que as drogas fizeram a alguns dos meus amigos que me fez evitá-las, mas antes o facto de que nesta minha gloriosamente charmosa personalidade não tenho muita predisposição para a dependência. É uma das razões pelas quais, quando era novo – e estúpido – eu costumava dizer que não percebia qual era o problema dos toxicodependentes em largar, por exemplo, a heroína.

Muitos anos depois, é claro que a minha perspectiva mudou, e embora mantenha uma maneira de ver as coisas a preto e branco estupidamente arrogante em relação à capacidade de um indivíduo largar certos hábitos (fumar vem-me à cabeça), faço-o da mais hipócrita das maneiras visto que na verdade sou um *junkie* digital.

E se sou um viciado, a Microsoft é a minha todo-poderosa, todo-persuasiva *dealer*. Como um tio que não sabemos se havemos de abraçar ou denunciar à polícia, a fabricante da Xbox 360 é toda sorrisos em público, mas quando ficamos a sós com a consola as coisas tornam-se bem mais sórdidas. É porque através do seu sistema de Achievements, a Microsoft libertou o tipo de narcótico associado a jogos com uma potência e uma pureza com que os cartéis colombianos só podem sonhar. Estou agarrado e longe de ser o único.

Há não muito tempo, a Microsoft anunciou que mil milhões de Achievements tinham sido desbloqueados por utilizadores da X360 em todo o mundo. Para ser claro, são mil milhões de Achievements *individuais*, não mil milhões de pontos. O que é um grande... err... *achievement*. Ponho-me a imaginar quantos Gamerpoints receberão por isso.

Percebem o que quero dizer? Não consigo deixar de pensar em jogar sem pensar em termos de quanto é que isso representará para o meu Gamerscore. Muito sinceramente, agora dou por mim a descartar automaticamente a versão PS3 de lançamentos multiplataforma a favor do seu equivalente X360 a abarrotar de Achievements. O facto de que a versão para o leitor Blu-ray da Sony possa ser superior é completamente imaterial – não me recompensa com pontos, não justifica o meu tempo investido.

Estão a pensar que exagero. Ok, no Natal as novidades em minha casa, no que toca a videojogos, incluíram **Uncharted** (PS3), **Zelda: Phantom Hourglass** (DS), **Disgaea: Afternoon Of Darkness** (PSP), para nomear os três jogos de perfil elevado que me vêm à memória.

Numa conjuntura normal eu teria precisado de pouco tempo a batalhar o meu caminho por entre estes jogos. Em vez disso, passados cerca de cinco meses eles estão nas suas caixas, ainda por desembrulhar, enquanto me mantenho continuamente sentado com o meu controlador Xbox 360 na mão, a viver e a reviver experiências (muitas vezes de um calibre inferior ao do trio atrás mencionado) apenas para esmifrar mais alguns pontinhos e acrescentá-los ao meu Gamerscore. Link poderia vestir-se de lingerie feminina, mergulhar em tinta fluorescente e exibir-se pela minha casa com um megafone colado aos seus lábios *cel-shaded*, e as virtudes de Phantom Hourglass – um jogo considerado uma obra-prima pela maioria – e mesmo assim eu estaria demasiado concentrado em caçar todas e cada uma das estúpidas bandeiras de **Assassin's Creed** para lhe prestar alguma atenção.

E isso é na realidade uma tragédia, e não só porque Assassin's Creed é o tipo de investimento de tempo de que estou condenado a arrepender-me quando estiver no leito da morte e mentalmente reviver a forma como gastei os meus anos. Um pouco como aquela rapariga superficial e oca que uma vez persegui na escola – isso também me consumiu um bom bocado de tempo até perceber que era um desperdício de energia.

Onde ia? Ah, isso, a minha dependência de Gamerpoints. Presumo que nesta altura da minha vida, em que me encaixo no estereótipo do viciado, desculparia a minha aflição com o facto de ser obrigado a ir ao quadro resolver longos problemas matemáticos por um professor particularmente sádico. Ou por o meu hamster de estimação ter morrido quando eu tinha sete anos.

No entanto, longe de criticar a Microsoft, vou antes congratulá-la por implementar o sistema de Achievements/Gamerpoints como uma parte integrante da experiência Xbox 360. Penso mesmo a sério que foi uma pincelada de génio na forma como atinge o coração do jogador com uma precisão cirúrgica e como sabe que neurónios atingir com o seu bisturi para obter a resposta desejada. E nem vamos falar de como isso beneficia os autores dos jogos, ao incluir um mecanismo que eles podem utilizar para encorajar os jogadores a experimentar áreas do seu jogo na qual normalmente não se aventurariam. Só isso garante ao Senhor Achievements uma medalha qualquer.

Claro, todo o sistema pode ser tão cinicamente orquestrado como a comum campanha presidencial norte-americana, concebido apenas para atacar o ponto fraco dos jogadores. Mas no que toca a dependências, com esta nem a minha mãe se deverá preocupar demasiado.

Através do seu sistema de Achievements, a Microsoft libertou o tipo de narcótico associado a jogos com uma potência e uma pureza com que os cartéis colombianos só podem sonhar. Estou agarrado e longe de ser o único.